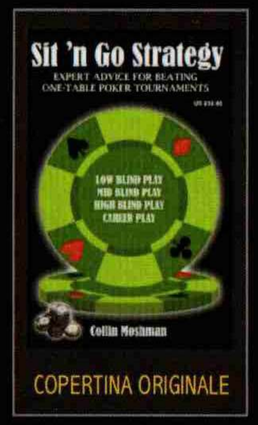
www.boogaloopublishing.com

FINALMENTE TRADOTTI IN ITALIANO I CLASSICI DEL POKER DELLA TWO PLUS TWO PUBLISHING

Negli ultimi anni si è sempre più imposta una particolare formula di torneo, il Sit 'n go. Il Sit 'n go riveste una importanza sempre maggiore, sia per i tornei a sé stanti, sia per i satelliti a tavolo singolo che permettono di accedere a tornei classici. La strategia che proponiamo consiste nell'adottare un gioco cauto all'inizio, quando i bui sono piccoli e ciascuna mano in cui entri ti espone al rischio di un'eliminazione precoce, ma di giocare aggressivo quando i bui sono grandi e tu incominci nella tua impresa di accumulare tutte le chips in gioco. Questo è un approccio piuttosto semplice ma brutalmente efficace. In particolare: Quando i bui sono bassi (fase di low-blind), gioca solo quelle mani che riconosci come mani di chiaro profitto, ed evita piatti ingenti tranne quando ti senti sicuro delle tue probabilità di vittoria. Quando i bui sono intermedi (fase di mid-blind), incomincia ad effettuare i giusti tentativi di rubare i bui e di controrubare con mani decenti e in posizione finale (late position). Quando i bui sono alti (fase di high-blind), effettua dei grossi rilanci per vincerne una discreta percentuale. Se necessario, esegui queste puntate con mani marginali che di norma scarteresti. Le prime 3 parti del libro forniranno i dettagli per il gioco low-blind, mid-blind, e high-blind. Le sezioni rimanenti affrontano argomenti importanti per un serio giocatore di sit'n go, quali il gioco su più tavoli, il software di supporto, e la selezione del tavolo.



COPERTINA ORIGINALE

Boogaloo PUBLISHING

€ 35,00

COLLIN MOSHMAN

SIT 'N GO STRATEGY

BOOGALOO PUBLISHING

COLLIN MOSHMAN

SIT 'N GO STRATEGY

BOOGALOO PUBLISHING

VISIT…

SOMMARIO

COLLIN MOSHAM 1

RINGRAZIAMENTI 2

INTRODUZIONE 3

PARTE I FASE DI LOW-BLIND 6

INTRODUZIONE 7

CONCETTI CHIAVE NEL POKER 9

EQUITY DI UN TORNEO 9

POT ODDS 16

VALORE ATTESO IN CHIP 20

AGGRESSIONE 23

MANI DA GIOCARE IN FASE DI LOW-BLIND 24

MANI ECCELLENTI 26

COPPIE: DA ASSI A DONNE 26

ASSO-RE 32

ASSO-DONNA, ASSO-JACK DI COLORE, COPPIE DAI JACK AI NOVE 35

MANI SPECULATIVE 41

MANI VALIDE IN LATE POSITION 45

GIOCO POSTFLOP IN FASE DI LOW-BLIND 50

FLOPS ECCELLENTI 51

PROGETTI SOLIDI 59

MANI CHE HAI SPINTO PRE-FLOP MA CON LE QUALI NON LEGHI SUL FLOP 65

MANI MARGINALI 66

LOW-BLIND: RIASSUNTO 74

PARTE II FASE DI MID-BLIND 74

INTRODUZIONE 75

MANI DA GIOCARE IN FASE DI MID-BLIND 76

MANI ECCELLENTI 76

MANI SPECULATIVE 81

MANI PER RUBARE I BUI 89

FURTI E CONTROFURTI 105

DISTINGUERE UNO "STEAL RAISE" DA UN "VALUE RAISE" 105

IL CONTROFURTO (RE-STEAL) 108

ATTACCARE IL GIOCO PASSIVO E RILANCIARE FREQUENTEMENTE 119

HIGH-BLIND LIMPER (HBL) 119

HIGH-BLIND LIMPER IN GRUPPO 124

BLUFFARE 132

AGGREDIRE DOPO IL FLOP 137

CONCETTI CHIAVE IN FASE DI MID-BLIND 142

IL MODELLO INDIPENDENTE PER LE CHIPS - INDEPENDENT CHIP MODEL (ICM) 142

SCONFIGGERE AVVERSARI TIGHT-AGGRESSIVI 150

ADATTARSI A VARIE DIMENSIONI DI STACK: MID-BLIND 153

MID-BLIND: SOMMARIO 156

PARTE III - FASE DI HIGH-BLIND 157

INTRODUZIONE 158

STRATEGIA PER LA FASE DI HIGH-BLIND 159

TEOREMA FONDAMENTALE DEL SIT 'N GO IN FASE DI HIGH-BLIND 159

COME EVITARE DI FARSI DISSANGUARE DAI BUI 164

CONTROFURTO IN FASE DI HIGH-BLIND 170

CON GLI ANTE: MODIFICHE ALLA STRATEGIA 174

CONCETTI CHIAVE IN FASE DI HIGH-BLIND 180

LA BOLLA 180

INFLUENZA DEI VARI STACK NELLA FASE DI HIGH-BLIND 191

LO STOP 'N GO 195

COLLUSIONE IMPLICITA 198

ANDARE ALL-IN SENZA TUTTE LE TUE CHIP 203

SFRUTTARE GIOCATE PASSIVE NEL PREFLOP QUANDO SEI DI BIG BLIND 206

CHIAMARE ALL-IN E GIOCATE PASSIVE FRUTTUOSE 208

CHIAMARE DAL BIG BLIND L'ALL-IN DI UNO STACK CORTO 208

CHIAMARE GROSSI ALL-IN PREFLOP 212

GIOCANDO CON UNO STACK MINUSCOLO (2BB O MENO) 217

QUANDO NON ATTACCARE LA PASSIVITÀ IN FASE DI HIGH-BLIND 225

GIOCO SHORT-HANDED 230

LIMP-FURTI DAL PICCOLO BUIO 230

QUANDO SI RIMANE IN TRE 233

HEADS UP 238

COME BASARE LA STRATEGIA SUGLI STACK IN FASE DI BOLLA 251

HIGH-BLIND: RIASSUNTO 263

PARTE IV - UNA CARRIERA NEL SIT 'N GO 264

INTRODUZIONE 265

SNG A CONFRONTO CON ALTRE FORME DI POKER 266

DIFFERENZE TRA TORNEI SIT 'N GO E TORNEI A PIÙ TAVOLI 266

DIFFERENZE TRA SIT 'N GO E GIOCO CASH NO-LIMIT 269
TAVOLI SINGOLI A VINCITORE UNICO 270
ABILITÀ E TECNICHE PER UN MAGGIOR PROFITTO 279
ABILITÀ DI LETTURA 279
ESIBIRE LE MANI 284
GIOCARE SU PIÙ TAVOLI IN PARALLELO 286
VANTAGGI
SVANTAGGI
SOFTWARE 289
CRITERI GESTIONE SIT 'N GO 292
COSA CAMBIA COL BUY-IN DA $6 A $530 (O PIÙ) 292
SELEZIONARE IL TAVOLO 293
QUANDO GIOCARE (ARCO DELLA GIORNATA) 297
SOMMARIO DEI CRITERI DI GESTIONE NEL SIT 'N GO 298
PSICOLOGIA DI GIOCO NEL SIT 'N GO 301
PSICOLOGIA DEI PROCESSI DECISIONALI E COME AVVANTAGGIARSENE 301
PENSARE SEMPRE ALLA PROSSIMA MOSSA 303

APPENDICE A: CON QUALE PROBABILITÀ ...? 307
APPENDICE B: TABELLE SU QUANDO ANDARE ALL-IN 310
APPENDICE C: TAVOLE DI PROBABILITÀ REALIZZO PROGETTI 317
APPENDICE D: PROBABILITÀ DI MANI PREFLOP 321
APPENDICE E: LA TUA MANO CONTRO UNA MANO RANDOM 322
APPENDICE F: UNA SEQUENZA DI MANI PARTENDO COME STACK CORTO DALLA BOLLA 323

DEDICA

Al Glorioso Sit 'n Go:

Mi hai trattato alla grande
facendomi accumulare
ricchezze...
Spero che tu ora possa
fare lo stesso con chi
leggerà questo libro

RINGRAZIAMENTI

Grazie innanzitutto a Mason, David, e alla Two Plus Two Publishing LLC per i loro inestimabili consigli strategici ed editoriali. Ringrazio anche tutti i primi pionieri del poker, oltre agli sviluppatori di software, ai lettori e autori di post nei vari forum e a chiunque altro abbia contribuito a fare del sit 'n go quel gioco vibrante e lucrativo che oggi conosciamo.

Vorrei ringraziare mia madre e mio padre, Tamara e Mark. Desidero inoltre ringraziare tutti i miei amici e familiari per il loro supporto, ed in special modo Ed e Dan. Un ringraziamento speciale va a mio fratello Jesse, che mi ha insegnato, nel corso di innumerevoli sessioni di heads-up no-limit, che è il giocatore aggressivo quello che si porta via i soldi.

Un grazie di cuore a te, Katie, che hai appoggiato ed incoraggiato questo progetto sin dall'inizio. Infine un ringraziamento molto speciale a James Arnote, che ha ideato la copertina di questo libro vincendo il concorso per il design della copertina su www.twoplustwo.com; ha fatto un grande lavoro.

INTRODUZIONE

Il sit 'n go (SNG) è un torneo su tavolo singolo a 9 o 10 giocatori che prevede premi solo per i primi tre classificati[1].

Nei sit 'n go non conta la quantità assoluta di chip che si è riusciti ad accumulare, o la situazione (per quanto buona) raggiunta in una fase intermedia del torneo. La sola cosa che determina il tuo premio finale (payout) è il numero di giocatori che sono già stati eliminati prima di te.

Per esempio, nel caso di tornei a 10 giocatori:

- Se prima della tua eliminazione fossero già usciti da 0 a 6 giocatori, tu non vinceresti nulla;
- Se 7 giocatori fossero già stati eliminati quando vieni eliminato, vinceresti il 20% del montepremi;
- Se 8 giocatori fossero già stati eliminati quando vieni eliminato, vinceresti il 30% del montepremi;
- Se tu fossi l'ultimo sopravvissuto, vinceresti il 50% del montepremi.

[1] Nota del traduttore: Ultimamente si stanno affermando tornei in cui solo i primi due classificati vengono premiati. Purché il numero di posizioni premiate sia maggiore di 1, il torneo può considerarsi un sit 'n go ed i concetti fondamentali su cui poggia l'analisi in questo libro mantengono la loro validità. Quando invece viene premiato un solo concorrente, allora il torneo è di tipo *Winner-Takes-All*. Questo libro darà solo poco spazio ai tornei di tipo Winner-Takes-All limitandosi ad indicare le differenze fondamentali e fornendo delle indicazioni, ma senza sviluppare un'analisi altrettanto approfondita.

La strategia che proponiamo consiste nell'adottare un gioco cauto all'inizio, quando i bui sono piccoli e ciascuna mano in cui entri ti espone al rischio di un'eliminazione precoce, ma di diventare aggressivo quando i bui saranno grandi e tu proverai ad accumulare tutte le chip in gioco. Questo è un approccio relativamente semplice ma brutalmente efficace.
In particolare, dovresti regolarti così:

1. Quando i bui sono bassi *(fase di low-blind)*, gioca solo quelle mani che riconosci come mani di chiaro profitto, ed evita piatti grossi, tranne quando ti senti sicuro delle tue probabilità di vittoria.
2. Quando i bui sono intermedi *(fase di mid-blind)*, incomincia ad effettuare i giusti tentativi di furto dei bui e di controfurto con mani decenti e in posizione avanzata (late position).
3. Quando i bui sono alti *(fase di high-blind)*, effettua dei grossi rilanci per cercare di rubarli spesso. Se necessario, esegui questi raise con mani marginali che di norma avresti scartato.

Le prime tre parti del libro forniranno i dettagli per il gioco nelle fasi low-blind, mid-blind e high-blind. Le sezioni rimanenti affronteranno argomenti importanti per un serio giocatore di sit 'n go, quali il gioco su più tavoli, il software di supporto e la selezione del tavolo. Ma prima dobbiamo stabilire quanto segue:

> **Nota:** In questo libro scriveremo semplicemente "Xc" quando intendiamo riferirci a "X chip da torneo". Invece, con "X$" ci riferiremo a soldi veri. In ogni caso, il contesto renderà sempre chiaro il senso.

La struttura dei bui cui ci si riferisce negli esempi è una struttura veloce per 10 giocatori con uno stack iniziale di 2.000c ciascuno.

Livello 1:	20c-40c
Livello 2:	30c-60c
Livello 3:	50c-100c
Livello 4:	100c-200c
Livello 5:	200c-400c
Livello 6:	300c-600c
Livello 7:	400c-800c
Livello 8:	600c-1.200c
Livello 9:	1.000c-2.000c

I concetti restano comunque applicabili ad ogni struttura di gioco online similare, quali tavoli a 9 giocatori, o stack iniziali di 1.000c con Livello 1 di bui a 5c-10c. Nel libro sono messi in evidenza taluni aspetti del gioco che dipendono fortemente dal costo di iscrizione (buy-in).

PARTE I

FASE DI LOW-BLIND

INTRODUZIONE

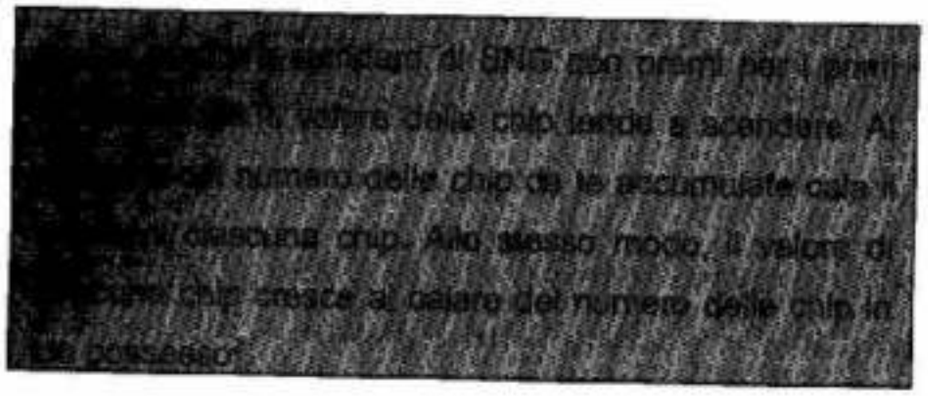
Supponi di iscriverti ad un sit 'n go da 215$ a 10 giocatori, cioè di versare 215$, di cui 200$ (dopo il prelievo di 15$ da parte della casa) vengono a tradursi in 2.000c, ovvero il tuo stack di partenza. Il valore di ciascuna chip sembra quindi attestarsi sui 10 centesimi:

$$\$\,0{,}10 = \frac{\$\,200\ \text{BUY-IN}}{\$\,2.000\ \text{IN CHIP}}$$

Tuttavia, se vincessi il torneo, il premio che ti spetterebbe per aver accumulato l'intero ammontare di 20.000c varrebbe 1.000$ e non 2.000$, quindi riceveresti solamente 5 centesimi per ogni singola chip:

$$\$\,0{,}05 = \frac{\$\,1.000\ \text{IN PREMIO}}{\$\,20.000\ \text{IN CHIP}}$$

Questa svalutazione delle chip è dovuta al fatto che anche il secondo e terzo classificato vincono premi in denaro, nonostante essi abbiano (alla fine) perso tutte le loro chip. Se al contrario il torneo fosse stato di tipo Winner-Takes-All, allora ciascuna chip avrebbe mantenuto l'identico valore iniziale di 10 centesimi.



Ancora una volta, tutto ciò è dovuto al fatto che vinceresti un massimo di 4-5 buy-in (costo di iscrizione) anche se tu accrescessi il tuo capitale in chip fino al massimo valore possibile (9 o 10 volte lo stack di partenza, per sit 'n go da rispettivamente 9 o 10 giocatori).

Questa distinzione in merito al valore delle chip è del tutto assente nella variante cash, in quanto in un cash game le chip hanno lo stesso identico valore in ogni momento della partita. Quando giochi una partita cash, determinare quanto denaro ti aspetti di guadagnare con una certa giocata corrisponde a determinare quante chip ti aspetti di realizzare in media su quella giocata. Al contrario in un sit 'n go, visto che il valore delle chip cambia, vincere chip non è la stessa cosa che vincere denaro.

E, dato che infine è solo del denaro che ci interessa, incominciamo dal primo dei nostri "Concetti Chiave nel Poker".

[2] Questo aspetto del gioco in torneo fu osservato per la prima volta da Mason Malmuth nel suo libro *Gambling Theory and Other Topics*.

CONCETTI CHIAVE NEL POKER

EQUITY DI UN TORNEO

L'equity di un torneo è la giusta fetta del montepremi che ti spetta. Supponi che il sit 'n go che hai appena incominciato venga in qualche modo ripetuto più e più volte, senza alcun cambiamento (i giocatori, le loro posizioni, il loro stato mentale, eventuali distrazioni); in pratica, viene ripetuto con tutte le condizioni immutate, eccetto naturalmente il continuo variare delle carte secondo le leggi della casualità. Considera la somma che tu vinci/perdi in media; bene, questa è la tua equity.

Ad esempio, partecipi ad un sit 'n go da 11$ a 10 giocatori (con un buy-in di 10$ e "rake" di 1$ che finisce alla casa e che non contribuisce a ingrossare il montepremi). Ciascuno dei 10 giocatori contribuisce al montepremi con esattamente 10$ e pertanto la somma delle equity dei giocatori darà sempre un totale di 100$. Ad una prima stima di massima avremo quindi che ogni giocatore, a seguito della sua iscrizione, detiene 10$ di equity, mentre la casa incamera i suoi 10$ garantiti e fissi; ma poiché i vari giocatori hanno diverse abilità (fattore di maggior rilievo), oltre che diverse posizioni relative, e diverse reazioni alle giocate degli altri giocatori presenti nel sit 'n go, e così via, le equity di ciascun giocatore possono variare considerevolmente.

In un dato sit 'n go da 11$, l'equity può ad esempio risultare ripartita come segue. (Nella tabella, "Eq" sta per equity)

GIOCATORE	COMMENTI	EQ
Novellino	Al suo primo sit 'n go e con nessuna esperienza di poker	5$
Incurante Aggressivo	Vuole prendere tutte le chip o bruciarsi, ma vuole che questo accada rapidamente	8$
Calling Station	Preme il tasto "Call" ad ogni mano a meno di non avere i nuts, o a meno che qualcuno non si metta a giocare super aggressivo	7$
Loose e Prevedibile	Ma con un giocatore tight alla sua immediata sinistra	10$
Molto Loose	Ma con buon istinto	10$
Tight-aggressive	In tilt a causa di svariati colpi di sfortuna recentemente subiti	11$
Tight-Passive	Giocatore tight e molto timido	11$
Loose-aggressive	Gioca molte mani, punta e rilancia piuttosto che fare call	11$
Tight-aggressive	Gioca su 6 tavoli in contemporanea	12$
Professionista Solido	Sta giocando al suo meglio	15$

Osservando questa tabella esempio, notiamo innanzitutto che la selezione del tavolo è cruciale per mantenere un ROI alto (ritorno

sull'investimento) per i tuoi sit 'n go. (Per informazioni su questo argomento si veda la sezione relativa alla "Selezione del Tavolo", Parte 4 - "Una Carriera nel Sit 'n Go"). Tuttavia, anche un giocatore abile nel selezionare il tavolo non può aggirare la seguente difficoltà fondamentale:

> Al momento di iscriversi al torneo, nessun giocatore conosce esattamente la propria equity o quella di un qualsiasi altro giocatore.

Non potrai mai sederti e dire: "In media vincerò esattamente 10$ partecipando a questo torneo". Ogni giocatore avrà una sua equity in un particolare torneo, ed essa dipenderà dalla sua abilità e da molti altri fattori, quali gli stili e le posizioni al tavolo. L'impossibilità di determinare con certezza le equity è di fondamentale importanza nei tornei di poker, quantomeno per le due seguenti ragioni:

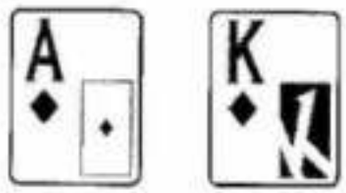
1. Ti consente un profitto. Il tuo guadagno si basa sul fatto che la tua equity sia più alta di quella di altri giocatori, e se essi sapessero con assoluta certezza di perdere denaro sul lungo termine ad ogni sit 'n go che giocano, allora giocherebbero di rado o forse mai. Tu puoi riscontrare investimenti positivi nel lungo termine poiché le fluttuazioni naturali di breve corso (ossia la fortuna) impediscono ai tuoi avversari di prendere consapevolezza del fatto che stiano invero perdendo.

2. Causa ingenti fluttuazioni nel tuo bankroll. Ti capiterà inevitabilmente di imbatterti in sequenze di vittorie consecutive e di

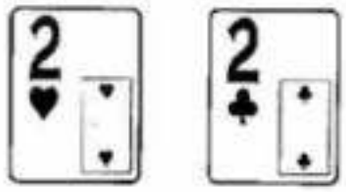
insuccessi consecutivi, piuttosto che sperimentare un'ascesa regolare del tuo capitale. Ciò potrà a volte spingerti a dubitare delle tue capacità di gioco e di sicuro causerà fluttuazioni imprevedibili nel breve termine. Ma questa in generale è una caratteristica inevitabile del poker.

Fin qui abbiamo discusso solamente di equity all'inizio del torneo, ma a seguito di ogni singola azione la tua equity cambierà. La nostra analisi successiva illustrerà questo aspetto, mostrando come ogni mano giocata influenzi l'equity di ciascun partecipante.

Situazione: È la prima mano di un sit 'n go da 109$ e tutti foldano fino ai due blind iper-aggressivi, Jim e Bob. Loro rilanciano e controrilanciano finché tutte le loro chip finiscono nel piatto già prima del flop. Jim scopre le sue carte:



Bob mostra orgogliosamente



Domanda: Cosa è successo alle equity di ciascun giocatore?
Risposta: Supponendo che 2♥ 2♣ abbia esattamente le stesse

probabilità di vittoria di A♦ K♦ (si veda l'Appendice D, "Equity delle Mani Preflop"), allora entrambi non guadagneranno o perderanno alcuna chip nel lungo periodo. Uno potrebbe essere indotto a pensare, "Pertanto, dato che nel lungo periodo né Jim né Bob perderanno o guadagneranno alcunché, allora le equity di tutti gli altri giocatori non saranno minimamente influenzate da questa mano."

Questo ragionamento è inficiato dal fatto che le chip non sono denaro. *Un raddoppio all'inizio significa solo raddoppiare il numero delle tue chip, non significa raddoppiare la tua equity.*
Sicuramente vincerai più denaro (in media) dopo un raddoppio delle tue chip, ma la tua equity non raddoppierà, essa crescerà meno del doppio. Questo perché più chip tu hai, e meno esse valgono. Chi uscirà sconfitto da questa prima mano perderà chip che varranno più di quelle ricevute dal vincitore, pertanto sia Jim che Bob saranno danneggiati da questo showdown precoce, dato che ciascuno avrà messo a repentaglio tutta la propria equity relativa a questo torneo con una prospettiva inferiore (nel caso favorevole) al raddoppio della stessa. Così, dopo molti sit 'n go, sia Jim che Bob si saranno esclusi dal montepremi metà delle volte e non recupereranno questa perdita con il guadagno derivante da un precoce raddoppio delle chip ottenuto nella restante metà dei casi.
L'equity non sparisce nel vuoto. Al contrario, l'equity totale vale sempre 1.000$ (somma dei premi) durante tutto il sit 'n go in oggetto.
Supponiamo che le abilità dei giocatori si equivalgano, e che quindi ogni giocatore abbia una equity iniziale di circa 100$. Supponiamo poi che Bob vinca la mano. In questo caso quindi, Jim perde 100$

in equity, Bob guadagna meno di 100$ in equity (diciamo 90$), per cui i rimanenti 10$ in equity vanno a... ai rimanenti giocatori. Ciascuno guadagna una piccola fetta di quei 10$, per il semplice fatto che ci sarà un concorrente di meno.

Così in questo testa-testa tra Jim e Bob, vedendo il flop perdono entrambi in equity mentre gli altri giocatori guadagnano in equity di lungo termine.

Si supponga ora che Bob non solo vinca con la sua coppietta, ma che prosegua tutto di un fiato eliminando uno alla volta gli altri giocatori. Se tu foldassi automaticamente in ogni mano, così che il tuo stack resti costante (ignoriamo i bui modesti che verserai nel corso del processo di eliminazione compiuto da Bob), guadagneresti denaro ad ogni smazzata. Per essere concreti:

Giocatori	Stack di Bob	Il tuo Stack	Tua Equity
10	2.000c	2.000c	100$
9	4.000c	2.000c	102$
8	6.000c	2.000c	106$
7	8.000c	2.000c	114$
6	10.000c	2.000c	128$
5	12.000c	2.000c	150$
4	14.000c	2.000c	189$
3	16.000c	2.000c	271$
2	18.000c	2.000c	320$

(Questi numeri sono stati generati utilizzando una procedura chiamata Independent Chip Model (ICM), che sarà discusso più approfonditamente nella sezione "Independent Chip Model (ICM)",

Parte 2 - "Le Fasi di Mid-Blind").

Così in questo esempio accresceresti la tua equity di oltre il 200% pur non vincendo una singola chip. Questo è sicuramente un esempio estremo ed esasperato, visto che un solo giocatore guadagna chip in modo straordinario, ma il principio generale resta valido: tu guadagni equity (ossia denaro) ogni volta che un altro giocatore viene eliminato.

Prima di entrare nei dettagli del gioco nei sit 'n go in fase di low-blind, discuteremo molti altri concetti chiave. Comprendere queste importanti idee è la base del successo in ogni forma di poker, dal seven-card stud cash al sit 'n go no-limit.

POT ODDS

Il fattore di maggior importanza nel decidere se chiamare una puntata sono le "odds" offerte dal piatto, ovvero le "pot odds". La situazione va analizzata come un qualsiasi altro investimento: per decidere se accettare un certo rischio devi conoscere l'eventuale ricompensa. Le pot odds sono definite come l'entità del piatto (il tuo compenso) in rapporto all'entità della puntata (quanto devi rischiare se accettassi di giocare).

Calcoliamo le pot odds in due momenti di una ipotetica mano:

I bui sono 50c-100c. Due giocatori fanno limp (entrano in gioco versando l'importo pagato dal big blind ma senza rilanciare). Tu sei sul bottone.

Domanda: Che pot odds ti vengono offerte?

Risposta: Il piatto è di 350c e la puntata è di 100c, così le tue pot odds sono 350c-a-100c, ossia 3,5-a-1.

Azione: Tu fai call. Lo small blind folda ed il big blind fa check. Dopo il flop, il primo limper punta 100c ed il secondo rilancia a 250c.

Domanda: Che pot odds ti vengono offerte?

Risposta: Il piatto contiene 450c dal pre-flop, più 100c della prima puntata e 250c della seconda puntata. In totale il piatto è di 800c, e chiamare ti costerebbe 250c, pertanto le tue pot odds sono 800c-a-250c, ossia 3,2-a-1.

(Si noti che, a causa della presenza ancora attiva del bettor originario, per poter chiamare dovresti ricevere una mano decisamente più forte di quanto normalmente necessario di fronte a pot odds di 3,2-a-1, dato che dopo il tuo call il primo giocatore

potrebbe rilanciare ulteriormente forzandoti ad abbandonare la mano).

Nel gioco dal vivo, o se sprovvisti di software, va bene fare stime del tipo: "Il piatto è di 800c, chiamare mi costa 250c, perciò ricevo pot odds di poco migliori di 3-a-1." Se non sei a tuo agio con rapide approssimazioni mentali, non esitare ad utilizzare una calcolatrice se stai giocando on-line.

Le pot odds sono importanti poiché ogniqualvolta investi delle chip, esse rappresentano di fatto un investimento che stai facendo per vincere il piatto. Le pot odds non fanno altro che dirti quanto sia buono questo investimento.

Supponi di essere heads-up al river, con Q♣ T♥ 8♦ 8♣ 4♠ sul board. Tu hai A♠ 4♥ ed il tuo avversario punta 200c. Dovresti chiamare?

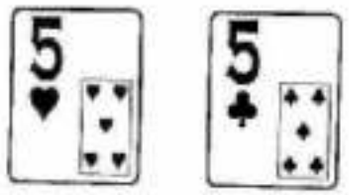
Supponi che prima di puntare sul river il piatto fosse stato di 1.800c. Allora, a prescindere da come si sia svolta la mano, dovresti chiamare, semplicemente basandoti sulle pot odds. Questo poiché investiresti 200c per vincere 2.000c (10-a-1 in termini di pot odds). Un call perdente ti costerebbe solo 200c, ma se fosse vincente guadagneresti 2.000c: un affare troppo conveniente per lasciarselo scappare. Chiama, a meno di non essere in qualche modo sicuro di essere battuto.

Assumiamo ora che al momento di puntare sul river il piatto fosse solo di 100c. In questo caso dovresti investire 200c per vincere 300c (3-a-2 in termini di pot odds). Questa "scommessa" è assai peggiore. Chiamare e perdere ti costerebbe sempre 200c, ma ora il compenso in caso di successo ammonterebbe a solo 300c. Con la tua coppia (che è la più bassa in base al board) potresti battere solo

una mano come asso carta-alta, e così ora dovresti chiamare solo se pensassi che il tuo avversario stia bluffando.

Vediamo ora un esempio più interessante. Sei heads-up al flop in un piatto da 1.000c, durante la fase 20c-40c. Il board è

Tu hai



Il tuo avversario fa una puntata minima (40c) e tu avverti fortemente che potrebbe avere un asso.

Domanda: Chiamare, rilanciare o foldare?

Risposta: Chiama. Rilanciare sarebbe folle, ma non dovresti abbandonare. Il piatto offre pot odds di 26-a-1, e con 2 delle 46 rimanenti carte legheresti un full, pertanto tu troveresti la mano più forte 1 volta su 23. Ricevendo 26-a-1 in termini di pot odds, staresti già guadagnando chip se ottenessi la mano vincente più di 1 volta su 27. Così, anche se sei pesantemente sfavorito in questo momento, queste pot odds fantastiche indicano che dovresti chiamare, anche se hai ora la mano peggiore.

Inoltre, le volte che sul board dovesse cadere un 5 il tuo avversario sarà probabilmente pronto ad andare all-in con il suo tris di assi e così tu potresti vincere considerevolmente di più. Questo concetto

viene chiamato *implied odds*, un termine originalmente coniato da David Sklansky. Stai rischiando chip per vincere non solo quanto c'è attualmente nel piatto, ma anche ciò che ti aspetti possa finire nel piatto nei prossimi giri di puntate.

Le implied odds sono un concetto chiave nel no-limit hold 'em variante cash, ma per i nostri scopi basti comprendere che le implied odds sono ciò che giustifica il gioco delle mani speculative (che discuteremo in seguito). Quando in fase di low-blind tu fai limp con suited connector bassi dopo una catena di call pre-flop da parte di altri giocatori che parlavano prima di te speri di vincere più del misero piatto pre-flop nel caso che ti riesca a ritrovare con una mano eccellente.

Sono le molte chip che speri di vincere nei giri di puntate successivi (ovvero le implied odds) a restituire valore a questi call speculativi nel pre-flop.

EXPECTED VALUE (VALORE ATTESO IN CHIP)

Valutare quante chip ti aspetti di vincere o perdere in media con una certa giocata è la base per determinare se questa giocata abbia una equity positiva. Questa valutazione è nota come "Valore Atteso in Chip".

Il valore atteso (EV, da Expected Value) di una scommessa è quanto vinci in media facendo quella scommessa. Viene calcolato pesando ogni possibile esito, rapportando il tutto con la probabilità che esso si presenti.

Per esempio, se scommettessi 1$ contro 1$ che una moneta dia testa, avresti un EV nullo:

EV = (probabilità che esce testa)(vincita se esce testa) + (probabilità che esce croce)(perdita se esce croce)

= (0,5)(1$) + (0,5)(-1$) = 0$.

Se ora ti si offrisse la possibilità di scommettere 3-a-1 sul fatto che il lancio di un dado dia 4, e tu puntassi 2$, quale sarebbe l'EV di questa scommessa?

Risposta: EV= -0,67$. Il dado darebbe 4 in media 1 volta su 6. Ricevere 3-a-1 significa che in caso di successo la vincita netta sarebbe il triplo della puntata, ossia guadagneresti 6$ quando esce il quattro mentre perderesti 2$ le altre 5 volte su 6. Pertanto il valore atteso sarebbe una perdita di circa 67 centesimi:

(1/6)(6$) +(5/6) (-2$) = -0,666$.

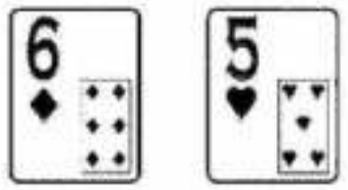
In un cash game il valore atteso di una mossa è la quantità di denaro che quella mossa ti farà in media vincere o perdere. Limitatamente al gioco cash, questo coincide proprio con il concetto di equity in quanto non ci sono differenza tra chip e soldi reali).

Nei tornei invece vincere chip e vincere denaro non è esattamente la stessa cosa.

Equity: La quantità di denaro, vinto o perso, che una giocata ti comporta nel lungo termine.

Valore Atteso in Chip (cEV): La quantità di chip che una giocata produce nel lungo termine. (La "c" sta a precisare che ci riferiamo alle chip piuttosto che al valore effettivo in termini monetari, che tra l'altro sarebbe di più difficile valutazione).

Ecco un esempio di computo del cEV. Tu hai



Il flop è

Il piatto contiene 1.000c ed il tuo unico avversario va all-in per altri **400c**. Chiamare ti fa guadagnare chip sul lungo periodo?

Risposta: Sì. Questa domanda potrebbe essere riformulata così: "Il cEV facendo call è positivo?" Calcoliamo pertanto il cEV del call. Supponi di completare la scala esattamente un terzo delle volte. (Puoi trovare tutte queste probabilità nell'Appendice C.)
Quindi due terzi delle volte si perdono 400c mentre un terzo delle volte si guadagnano 400c dall'avversario più 1.000c precedentemente nel piatto, per un totale di 1.400c.[1]
Pertanto il valore atteso su un call è 200c.

(1/3) (1.400c) + (2/3) (-400c) = 200c.

E così chiamare porta effettivamente a guadagnare chip nel lungo periodo.

Se tu foldassi, allora non vinceresti né perderesti chip, e così il cEV relativo al fold è sempre pari a 0. Non importa se tu hai già investito metà del tuo stack nel piatto; questa era un'azione precedente, ed il cEV di una mossa è indipendente da qualsiasi cosa sia successa prima, nella mano in corso o nel torneo. Tu puoi aver fatto un errore nell'infilarti in quella situazione, ma il passato non può ovviamente essere riscritto, pertanto l'opzione fold fa vincere sempre esattamente 0 chip.

[1] In realtà l'autore suppone ragionevolmente che il tuo avversario non abbia in mano qualcosa come K♣ 3♣ e non chiuda full o colore runner runner (su un board ad esempio K♦ 4♣ 3♠ 2♣ al turn e 3♦ o X♣ al river) e analogamente esclude che lui stia giocando con un set e chiuda poi full (o quads) mentre tu fai scala. - N.d.S.

AGGRESSIONE

Quando giochi a poker hai sempre bisogno di una mano più forte per chiamare di quanto non ti sarebbe bastato per essere tu il primo a puntare o a rilanciare. Questo perché puntare o rilanciare consentono la possibilità di vincere il piatto immediatamente, dato che tutti gli avversari al momento ancora attivi nel piatto potrebbero foldare. Invece non è mai possibile vincere immediatamente con un call.
Questo principio fu formulato ed etichettato come "Gap" da David Sklansky (si veda *Tournament Poker for Advanced Players*). Nelle sezioni dedicate al gioco nelle fasi di mid-blind ed high-blind, discuteremo in grande dettaglio sul gap che esiste tra mani che sono sufficientemente buone per chiamare nonostante non lo siano per puntare. Per ora, osserva semplicemente che dovresti farti l'abitudine ad essere tu l'aggressore, questo ci porta ed esprimere il Principio di Aggressione:

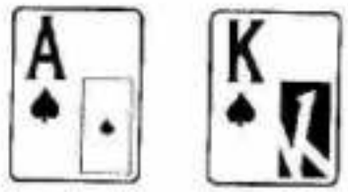
> È meglio essere il giocatore che punta o rilancia piuttosto che essere il giocatore che chiama. Questo perché puntando e rilanciando hai la possibilità di aggiudicarti la mano immediatamente, dato che tutti gli altri potrebbero foldare. Al contrario, non è mai possibile vincere immediatamente tramite un call.

Assicurati di aver ben metabolizzato questa idea poiché è una delle **più** cruciali nel poker.

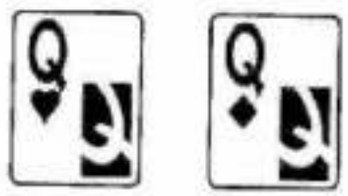
MANI DA GIOCARE IN FASE DI LOW-BLIND

Ci sono tre tipi di mani che dovrebbero essere giocate da ogni giocatore di sit 'n go durante la fase di low-blind. Queste sono:

1. Mani Eccellenti: mani "Monster", quali

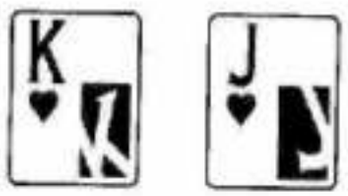


e



2. Mani speculative: Mani con grande potenziale post-flop, quali 4♥ 4♣ o 8♠ 7♠, e con le quali ti aspetti di vedere un flop a buon mercato contro diversi avversari.

3. Mani da furto dei bui in late position: Mani solide servite in posizione di bottone, tipo



che vinceranno spesso un piccolo piatto senza lotta, avendo comunque la possibilità di connettersi bene col flop qualora venissero chiamate.

Queste categorie di mani sono tutte sufficientemente forti da risultare profittevoli nel lungo termine, indipendentemente dalla tua esperienza o dalle tue abilità di gioco.

Non importa quanto piccoli siano i bui, potrai sempre giocare con profitto mani monster come: AA, KK, QQ e AK.

COPPIE: DA ASSI A DONNE

Con queste mani rilancia o controrilancia forte prima del flop, in particolare nei sit 'n go low stakes. La tua mossa è importante sia per valore (rilanciare con quella che tu credi essere la mano migliore, con lo scopo quindi di accumulare chip), sia per limitare il numero di avversari.

Idealmente tu vorresti intascarti un discreto piatto prima del flop, in modo particolare quando hai due donne. Se ultimamente ci sono stati molti raise prima del flop, potresti semplicemente chiamare se fossi in early position, con l'idea di controrilanciare su un eventuale raise, ma pronto a foldare post-flop se in molti finissero col vedere il flop senza nessun rilancio e tu non realizzassi il tuo tris.

Se la tua puntata venisse chiamata, ed un asso o un re atterrassero sul board mettendo quindi in pericolo le tue due donne, o se un asso scendesse sul board quando tu hai KK, tendi a foldare se ci fossero più avversari e molta azione. Queste sono tutte carte che i tuoi avversari potrebbero probabilmente avere, e tu prima di fare una mossa vorresti che loro mostrassero segni di debolezza facendo almeno una volta tutti check. Contro pochi avversari che mostrano debolezza, ignora l'overcard scesa sul board e punta circa metà del piatto.

Se il tuo raise pre-flop ricevesse molti call e ci fosse molta azione post-flop, e/o se il board apparisse pericoloso (come

nel caso in cui con i tuoi due assi neri fossi preceduto da una puntata ed un paio di call), allora non dovresti esitare a gettar via i tuoi assi o i tuoi re dopo il flop.

Se tu fossi l'aggressore, dovresti sempre desiderare di andare all-in prima del flop con una coppia alta servita. Con una tale mano e come aggressore pre-flop dovresti sempre gradire di giocare un grosso piatto durante la fase di low-blind.

Supponi ora di non essere l'aggressore. Se un avversario ti mettesse all-in pre-flop, chiama sempre se hai due assi o due re, ma, a seconda dell'azione, potresti dover abbandonare una coppia di donne. (Vedi la mano esempio qui sotto). Questo perché gli all-in durante i Livelli 1 e 2 ti richiedono di avere un netto vantaggio in chip se tu fossi il caller.

La maggior parte delle sezioni di questo libro consistono di testo seguito da mani esempio. Negli esempi in cui i giocatori sono denotati per posizione, utilizzeremo le seguenti abbreviazioni, partendo dal giocatore all'immediata sinistra del big blind: Under-the-gun (UTG), UTG+1, UTG+2, MP1, MP2, ed MP3 (detto anche Hijack). Il cutoff, il bottone, lo small blind e il big blind saranno sempre citati per esteso. Utilizzeremo invece BB per indicare il numero di puntate a tua disposizione (in base alle chip che ti sono

rimaste), esprimendo quindi questo numero in termini di big blind.
Il numero fra parentesi dopo un giocatore ne misura lo stack e specifica il numero di chip rimastegli dopo aver versato gli eventuali bui e/o ante.
Le mani per le quali non viene specificato il seme delle carte vengono etichettate "s" nel caso che le due carte abbiano lo stesso seme (suited) ed "o" in caso contrario (offsuit).
Quindi un asso-re suited può essere A♦K♦, A♠K♠, A♣K♣, A♥K♥ o AKs, mentre invece AKo rappresenta una qualsiasi delle 12 rimanenti combinazioni asso-re.
Le categorie comuni di stili di gioco sono abbreviate come segue: tight-aggressive (TAG), loose-aggressive (LAG), tight-passive (TP), loose-passive (LP).
Alcune mani forniranno più informazioni di altre riguardo ai tuoi avversari. Questo perché delle informazione che possono risultare cruciali in una mano potrebbero essere insignificanti o non note in altre (la posizione iniziale o intermedia di un limper, lo stile di gioco dei tuoi avversari, ecc); gli esempi forniti sono stati ideati per riflettere su questi aspetti.
Come corollario, dovresti essere in grado di classificare gli stili di gioco dei tuoi avversari secondo le modalità fornite negli esempi di questo testo. Saper etichettare gli stili di gioco dei tuoi avversari è un'abilità cruciale, ed è discussa in dettaglio nella sezione "Abilità di Lettura", Parte 4 - "Una Carriera nel Sit'n Go". Ci sono anche dei software che compilano automaticamente statistiche sul gioco dei tuoi avversari, come discusso nella sezione "Software", Parte 4 - "Una Carriera nel Sit'n Go".

MANO 1-1

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.940c) hai Q♠ Q♣ in MP1.
Azione: L'UTG (1.820c) apre rilanciando a 100c. I due giocatori successivi foldano.
Domanda: Qual è la tua mossa?
Risposta: Rilancia a circa 350c. Tu vuoi vincere il piatto subito o limitare il campo a uno, massimo due avversari. Fai una puntata solida.
Azione: Tu punti 350c, tutti quelli alla tua sinistra foldano fino al big blind, un giocatore tight-aggressive (1.940c), che va all-in. L'UTG chiama.
Domanda: Chiamare o foldare?
Risposta: Folda. Gli all-in pre-flop in fase di low-blind sono molto consistenti con coppie di assi o di re. Contro un solo avversario, ed in particolare contro un tipico giocatore loose da low-stakes, la probabilità che lui abbia una mano inferiore (idealmente una coppia di jack, o AQs, che ti vedrebbero come gran favorito) potrebbe rendere conveniente il call. Ma qui dopo un raise ed un re-raise un avversario tight ha controrilanciato ulteriormente con tutte le sue chip, venendo chiamato. È molto probabile che ci si trovi a fronteggiare una coppia di assi o di re quindi, nonostante tu detenga una mano eccellente pre-flop, devi foldare. In questa situazione dovresti foldare anche AK. In questa situazione chiama solo con AA o KK.

MANO 1-2

Blind: 20c-40c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) hai K♠ K♣ da under-the-gun. Il tavolo è finora stato generalmente loose, e nella maggior parte delle mani si è assistito ad un rilancio pre-flop seguito da diversi call.

Domanda: Qual è la tua mossa?

Risposta: Chiama per 40c. Aprendo il giro su un tavolo loose puoi fare limp con l'intenzione di controrilanciare su un eventuale raise. Rilanciare subito è un'opzione ragionevole, ma con una coppia alta in early position in un tavolo loose la tua miglior possibilità di vincere un grosso piatto pre-flop è di chiamare sperando che qualcuno rilanci. Se questo non succedesse, potresti foldare serenamente dopo un flop sfavorevole, poiché tanto il piatto a quel punto sarebbe comunque modesto.

Azione: Tu chiami per 40c, ottenendo altri 5 call ed un check da parte del big blind. (Ci sono 280c nel piatto e sette giocatori attivi).

Flop: Q♥ Q♣ T♦

Azione: I bui fanno check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Il piatto, non essendoci stati rilanci pre-flop, non è di quelli grossi, ed è troppo probabile che uno dei tuoi sei avversari abbia una donna, nel qual caso sarebbe dura sperare di veder scendere un re (circa un misero 8% di probabilità). Se tutti facessero check dopo di te, potresti rilanciare al turn, purché non scenda né un asso né un dieci (dando quindi una mano migliore a chiunque abbia in mano una di queste due carte).

Azione: Il giocatore alla tua sinistra punta 40c e ci sono tre call.

Domanda: Chiamare, rilanciare o foldare?

Risposta: Chiama. Al momento puoi essere sotto, ma il piatto vale 440c e offre pot odds di 11-a-1. Il tuo call chiuderebbe l'azione e così non rischi di subire un controrilancio. Dovesse scendere un re (probabilità di circa 22,5-a-1), prevedi di accaparrarti un piatto gigante contro un avversario che avesse tris di donne. È anche possibile che la tua mano sia la migliore al momento.

Azione: Tu fai call. (Ci sono 5 giocatori attivi e 480c in ballo).

Turn: 3♦

Azione: Lo small blind punta 250c.

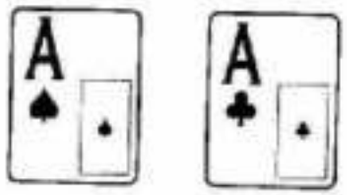
Domanda: Chiamare, rilanciare o foldare?

Risposta: Folda. Questa è una puntata anomala, e tu potresti anche essere in vantaggio rispetto alla mano dello small blind. Questo perché se lui avesse una donna avrebbe optato per un check, come già fatto al flop. Tuttavia dopo di te ci sono tre giocatori che devono ancora parlare e ciascuno di loro potrebbe chiamare o rilanciare se tu restassi in gioco. Rinuncia ora.

Molte mani esempio di questa sezione proseguono nel post-flop, e nella prossima sezione il gioco post-flop sarà discusso sistematicamente. Per ora però accertati di comprendere le linee guida per il pre-flop e considera il materiale post-flop giusto come un'utile introduzione all'argomento.

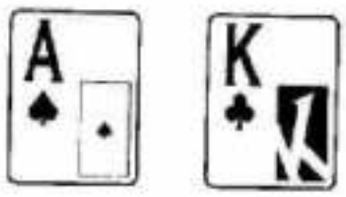
ASSO - RE

Questa è una grande mano nella fase di low-blind. È meno pericolosa di una coppia alta servita, poiché è facile da foldare se sul flop non migliorasse, e se invece il flop la migliorasse allora quell'asso o quel re scesi sul flop rappresenterebbero una carta in meno che potrebbe aver aiutato un avversario. Supponi per esempio di avere



con un flop

In questo caso avrai davanti a te scelte difficili in caso di azione pesante, poiché la tua overpair è forte, ma il board ben coordinato potrebbe già vederti battuto. Ti sarebbe invece facile foldare con



poiché il board dovrebbe contenere un asso o un re per darti una mano (invece di una delle carte basse, che potrebbero dare una

scala o un colore). Propendi per una apertura standard di circa 3BB (tre big blind, quindi 3BB = 150c nella fase 25c-50c) da primo ad entrare, diversamente aggiungi qualcosina per ogni altro limper. Per esempio, se i bui fossero 20c-40c e tu avessi AK di bottone e ci fossero stati tre call, rilancia a più o meno 175c. Se ci fosse già stato un raise, spesso potresti limitarti a chiamare, in modo da evitare di giocare un grosso piatto post-flop in fase di low-blind senza avere un'idea chiara della situazione. Se ci fosse già stato un raise e diversi call (costituendo quindi un piatto già ricco e meritevole di considerazione) potresti evitarti un post-flop problematico semplicemente controrilanciando all-in pre-flop.

Sul flop punta per valore se scendesse il tuo asso o il tuo re. Questa puntata dovrebbe essere più consistente con più avversari e con board più coordinati che consentano progetti. Se il flop non ti avesse aiutato, e tutti avessero mostrato debolezza facendo check, potresti (se fossi stato l'aggressore pre-flop) puntare (la tua sarebbe quindi una continuation bet).

MANO 1-3

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) hai A♠ K♣ nel cut-off.

Azione: Un giocatore loose (2.200c) rilancia a 120c da MP1, tutti gli altri foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o controrilanciare?

Risposta: Chiama. Vuoi minimizzare inutili e pericolose fluttuazioni del tuo stack nelle fasi iniziali del torneo, e così con AK preventivamente puoi chiamare un raise piuttosto che controrilanciare

in fase di low-blind.

Azione: Tu fai call, seguito dal bottone e da entrambi i bui. (Rimangono 5 giocatori e 600c nel piatto).

Flop: Q♠ T♣ 2♥

Azione: I bui fanno check ed il raiser iniziale punta 200c.

Domanda: Qual è il tuo gioco?

Risposta: Folda. Il flop ti ha mancato. I tuoi soli outs sicuri sono i 4 jack, dato che un asso o un re potrebbero far completare una scala o centrare una doppia coppia ad un avversario. Inoltre, sei all'immediata sinistra del giocatore che punta. Anche qualora tu fossi in vantaggio su di lui, restano due giocatori attivi dietro di te, che potrebbero chiamare con una mano migliore o piazzare un rilancio che tu non potresti chiamare.

Nella mano descritta, sarebbe difficile bollare come irragionevole un controrilancio pre-flop.

Ma consideriamo ora una situazione pre-flop con AK nella quale un controrilancio risulterebbe nettamente la giocata migliore.

MANO 1-4

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) hai A♠ K♣ nello small blind.

Azione: Un giocatore loose (2.200c) rilancia a 200c da MP1. Sia il cutoff (2.100c) che il bottone (1.760c) chiamano.

Domanda: Foldare, chiamare o controrilanciare?

Risposta: Vai all-in. La tua è una mano eccellente per spingere all-in pre-flop, dato che saresti pesantemente sfavorito solamente

contro AA, e contro KK avresti comunque un 30% di probabilità di spuntarla, e inoltre ci sono già 690c nel piatto. Fai una mossa aggressiva per accrescere di un terzo il tuo stack. Un'altra via per analizzare le tue possibilità consiste nel procedere per eliminazione: la tua mano è troppo forte per foldare, ma se facessi call avresti la peggior posizione in tutti i giri di puntate successivi, contro tre o quattro avversari. Ciò fa del raise all-in la mossa nettamente migliore.

Azione: Tu controrilanci all-in e tutti foldano fino al bottone. Lui ci pensa su un bel po' ed infine ti chiama con 6♠ 6♣.

Mentre avresti sicuramente preferito che tutti avessero foldato, il tuo coin-flip per tutto il tuo stack è rimpinzato da circa 500c in dead money, quindi questa situazione si presentava comunque come allettante. Se non l'avessi spuntata, avresti comunque affrontato il prossimo sit 'n go con la consapevolezza di aver fatto la mossa giusta.

ASSO-DONNA, ASSO-JACK SUITED, COPPIE DAI JACK AI NOVE

Queste sono mani solide, ma non eccellenti. Quando sei in early position devi evitare un tuo coinvolgimento nel piatto con AQo, e anche con AJs. Fai limp o effettua un raise standard con AQs, 99 e TT, e rilancia con JJ. In posizione middle-late, chiama o rilancia con tutte queste mani se non ci sono stati rilanci, ma tendi a foldare (particolarmente con AQo e 99) se qualcuno avesse rilanciato prima di te. Questo perché se il raiser avesse una mano migliore (quale

AK se tu hai AQ, oppure JJ se tu hai 99), tu saresti spesso a rischio di perdere tutte le tue chip se scendesse un flop apparentemente favorevole.

MANO 1-5

Blind: 30c-60c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.850c) hai 9♠ 9♣ nello small blind.

Azione: Un giocatore (1.720c) chiama da posizione intermedia. Tutti gli altri foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Chiama. Se rilanci, devi rilanciare "forte" (tipo a 300c), per scoraggiare ogni successiva azione visto che dovrai agire per primo in ogni giro di puntate successivo. Io preferisco chiamare, visto che il piatto è piccolo, e che se un rilancio non vincesse lì per lì complicherebbe la situazione. Qui se ti entrasse il nove sarebbe fantastico, e se al flop scendessero tre carte basse avresti ancora una mano eccellente. Invece contro delle overcard potresti tranquillamente lasciare questo piatto.

Azione: Tu fai call e il big blind, loose-passive (2.100c), fa check. (Ci sono tre giocatori attivi e 180c nel piatto).

Flop: J♣ 6♠ 2♠

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Puntare non sarebbe insensato, ma il piatto è esiguo e se i tuoi avversari non si lasciassero intimidire da una puntata, tu saresti fuori posizione in una mano nella quale il big blind o l'altro giocatore potrebbero tranquillamente avere un jack. Se entrambi i giocatori facessero check e sul turn scendesse un

"blank" (ovvero una carta che non sembri aver aiutato qualcuno; in questo caso una carta inferiore al 9 e che non sia di picche) dovresti puntare (qualcosa tipo 100c).

Azione: Tu fai check, il big blind fa check e il limper punta 90c.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. Da un lato il piatto ti propone odds decenti (3-a-1) e tu hai quella che potrebbe essere la mano migliore, ma il piatto è piccolo, e per te sarebbe improbabile migliorare la tua mano se fossi battuto, senza contare che il big blind potrebbe anche rilanciare. Esci ora.

MANO 1-6

Blind: 30c-60c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.830c) hai A♠ J♣ in MP3.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose alla tua destra (2.200c), il quale rilancia a 140c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Consideriamo le tre opzioni.

* **Re-raise:** Questa sarebbe una giocata aggressiva, ma non ottimale. Tu non dovresti mai cercare di giocarti un grosso piatto con una mano marginale nella fase di low-blind. Se la mano venisse poi ulteriormente controrilanciata, vuoi dal giocatore alla tua destra oppure anche da quello alla tua sinistra, ti toccherebbe foldare. Se venissi chiamato perderesti tutte le tue chip al flop se legassi la tua mano ed il tuo avversario ti superasse (precisamente con AK o AQ). Anche se è vero che tutti potrebbero foldare facendoti vincere il

piatto pre-flop, i 210c in più (anche se possono sempre fare comodo) non valgono comunque il rischio.

* **Call:** Un semplice call ti consentirebbe di vedere il flop con una buona mano (se nessuno dei rimanenti avversari controrilanciasse) senza farti impelagare eccessivamente nella situazione. Il problema è che AJ è una mano pericolosa nel post-flop. Se il tuo avversario avesse AQ oppure AK (ed entrambe queste mani calzerebbero col suo raise pre-flop), finiresti col perdere molte chip se scendesse un asso. Di fatto questo è il modo in cui i giocatori più scarsi vengono spesso eliminati nelle ultime due posizioni, ovvero giocando e realizzando una mano che si dimostra poi "second best hand". Un flop con due carte basse ed un jack ti consegnerebbe una mano forte, ma se il tuo avversario avesse un'improbabile overpair servita, saresti avviato a perdere tutte le tue chip. Evita queste situazioni marginali durante la fase di low-blind.

* **Fold:** Andando per esclusione, dovresti foldare. AJ è una mano buona quando sei short stack in termini di BB, o se sei il primo ad entrare da posizione middle-late. Tuttavia, quando i bui sono bassi e c'è già stata azione prima di te, o quando sei in early position, abituati a foldare AJ e AQ e risparmiati di uscirtene dal torneo in nona o decima posizione.

MANO 1-7

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai J♠ J♣ in MP1.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta circa 140c. Questa mossa va intesa sia come value bet (puntata per valore), sia per limitare il numero di avversari ad un massimo di uno o due.

Azione: Tu rilanci a 140c e tutti foldano fino al big blind loose (2.360), che mette le 100c a coprire. (Ci sono due giocatori attivi e 300c nel piatto).

Flop: 7♣ 5♣ 5♠

Azione: Il big blind punta 240c.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia a 600c. Quando mostri forza pre-flop, ed il tuo avversario esce puntando sul flop, raramente lui ha una mano forte. Se infatti l'avesse, si limiterebbe a fare check lasciandoti collocare la tua puntata. Anche i principianti comprendono questo principio e perfino loro nasconderebbero un tris di cinque in questa situazione. Inoltre, con QQ—AA il tuo avversario avrebbe quasi sicuramente controrilanciato nel pre-flop[3], e in caso contrario avrebbe fatto check sul flop ed avrebbe atteso la tua puntata, per poi controrilanciare. Le mani probabili per il tuo avversario sono una coppia di sette (con K7s o A7) o una coppia bassa servita (come 4♦ 4♥). La tua overpair ha tutta l'aria di essere vincente, ed un piatto da 540c è già

[3] Va menzionato che contro i giocatori migliori nei sit 'n go high stakes questa linea di gioco risulta più discutibile. Tu potresti tranquillamente ritrovarti contro una grande mano. Ma per questo abbiamo specificato che in questo caso il big blind era loose.

importante, per cui devi rilanciare ora.

Azione: Tu rilanci a 600c. Lui chiama. (Ci sono due giocatori e 1.500c nel piatto).

Turn: 2♠

Azione: Il tuo avversario fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Vai all-in. Il piatto è enorme (più grosso persino del tuo stack residuo, che ammonta a 1.260c), e molto probabilmente tu hai la mano migliore. Devi essere cauto durante la fase di low-blind, ma non abbozzare con quella che ha tutta l'aria di essere la mano migliore quando sei l'aggressore in un heads-up su un piatto enorme. Nota che per adescare su un piatto così grosso non è necessaria una puntata più contenuta. Per giunta, molte carte al river potrebbero capovolgere la situazione (in particolare un qualsiasi 7 o una qualsiasi carta di fiori) pertanto devi imporre il massimo prezzo al tuo avversario se volesse tentare un sorpasso.

MANI SPECULATIVE

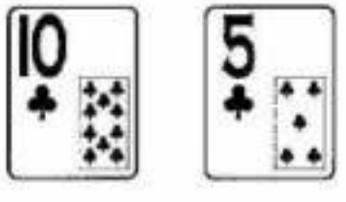
Per essere giocabili, le mani speculative devono soddisfare tre requisiti:

1. Tu sei in posizione middle-late.
2. Non ci sono stati raise e vi sono almeno due limper.
3. Hai una mano con il potenziale di tramutarsi in una mano monster nel post-flop.

La Condizione #3, ossia la componente speculativa, significa di solito suited connector (da 45s in su), assi suited (come A♠ 4♠), o, idealmente, una coppia medio bassa. Carte medio-alte quasi-contigue e suited potrebbero a loro volta bastare se ti trovassi in posizione finale e ci fossero stati molti call. Il tuo scopo è di vedere il flop a basso costo e gettar tranquillamente via le tue carte nel caso (assai probabile) in cui il flop risulti sfavorevole, o di vincere un grosso piatto nel caso che il flop ti consegnasse una mano monster o un progetto importante contro molti avversari.

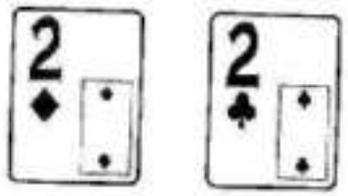
Se sei nella fase di low-blind e i piatti solitamente non subiscono rilanci pre-flop, infilati (facendo limp) con tutte le coppie basse da qualsiasi posizione, specialmente se ci fosse già un limper.

Importante: Non usare le mani speculative come alibi per giocare mani spazzatura, o per chiamare grossi raise pre-flop. Per esempio, se tu sei in late position, ci sono diversi limper, ma la tua mano è



oppure

devi abbandonare. E se sei fra gli ultimi a parlare con



e tre giocatori sono già entrati nel piatto ma il primo aveva alzato la quota per giocare da 60c a 200c, lascia perdere. Inoltre, sii meno incline a giocare se credi probabile che un giocatore ancora attivo (come un big blind incurante e "corto") potrebbe rilanciare.

MANO 1-8

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) sei in MP3 con 5♠ 5♣. Il gioco finora è stato molto loose.

Azione: Tre dei primi cinque giocatori fanno limp.

Domanda: Qual è il tuo gioco?

Risposta: Chiama. Anche se non sei in late position, le implied odds sono troppo buone per soprassedere. Al flop capirai come potresti essere messo. Se al flop non scendesse un 5, entra

semplicemente in modalità check/fold (a meno che il flop non sia qualcosa tipo 4♣ 3♠ 2♥).

MANO 1-9

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.040c) hai A♠ 4♠ sul bottone.

Azione: Due giocatori (1.860c e 2.000c) fanno limp. Lo small blind (1.900c) è tight-aggressive, ma non sai nulla dei rimanenti contendenti.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama, in considerazione del fatto che dal bottone il tuo asso suited riveste alla perfezione il ruolo di mano speculativa per la fase di low-blind.

Azione: Tu fai call. Entrambi i blind giocano senza rilanciare. (Ci sono cinque giocatori e 200c nel piatto).

Flop: A♥ T♣ 8♠

Azione: Tutti fanno check fino a te.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 120c. Hai top pair, con possibilità di colore runner runner di picche, e inoltre finora hanno tutti mostrato debolezza.

Azione: Tu punti. Il big blind folda. Lo small blind TAG e il limper iniziale chiamano. (Ci sono tre giocatori e 560c nel piatto).

Turn: 6♠

Azione: Tutti fanno check fino a te.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. La tua precedente puntata su un flop scoordinato è stata chiamata da due giocatori, quindi un'ulteriore

puntata difficilmente vincerà il piatto li per li. Inoltre, hai il progetto colore nut. Prenditi la tua carta gratis, piuttosto che rischiare un rilancio.

River: Q♦

Azione: Lo small blind punta 400c e l'altro giocatore chiama.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. Questa è una grossa puntata fatta da un giocatore TAG durante la fase di low-blind, e per giunta contro due avversari. È quasi certo che lui non stia bluffando, e il call da parte dell'avversario non "etichettato" ti cementa una chiara convinzione di foldare questa ormai debole top pair.

MANO 1-10

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) hai 5♠ 4♠ di bottone.

Azione: Quattro giocatori chiamano e il cutoff raddoppi a 80c.

Domanda: Cosa fai?

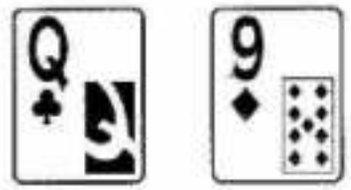
Risposta: Folda. Tu hai una mano speculativa di qualità e sei in posizione, ma il rilancio del cutoff riapre il giro di puntate ed uno qualsiasi dei giocatori che hanno originalmente fatto limp potrebbe controrilanciare.

MANI VALIDE IN LATE POSITION

In fase di low-blind le mani da giocarsi per valore debbono soddisfare tre requisiti:

1. Hai una mano decente in late position.
2. Hanno tutti foldato fino a te.
3. Un raise ha buone chance di vincere all'istante il piatto.

Come con le mani speculative, nessuno di questi fattori preso individualmente potrà bastare ad assicurarti un'equity positiva. Ad esempio, se con bui 20c-40c sei di bottone con



non rilanciare contro un limper e contro un big blind LAG. Se foldassero entrambi, vinceresti un piatto esiguo, ma spesso sarai chiamato, e costretto a giocare un piatto ricco con una mano non eccellente in fase di low-blind.

Supponi ora di avere J♣ 7♦ sul cutoff in un piatto in cui nessuno è ancora entrato e con i restanti giocatori tutti tight; folda anche in questo caso. La tua mano è debole e la ricompensa per un eventuale furto non basta. Con KTs al posto di J7o dovresti invece giocartela. Con un raise di solito vincerai un piccolo piatto, e anche se ti chiamassero in due giocatori (quindi avendo probabilmente di fronte almeno una mano migliore), potresti ancora vincere un grosso piatto se legassi un progetto scala o colore o una doppia

coppia alta. Se il flop ti mancasse, dovresti spingere una continuation bet più o meno per metà del piatto se gli altri apparissero deboli. Se al contrario qualcuno rilanciasse, oppure se puntasse prima di te, allora non dovresti mettere altre chip nel piatto.

MANO 1-11

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.940c) hai 8♠ 8♣ in MP3.
Azione: Foldano tutti.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Apri a 180c. Hai una buona mano, in posizione relativamente avanzata in un piatto unopened (senza giocatori, esclusi i blind, che siano già entrati volontariamente in gioco), e questa situazione merita un raise.
Azione: Tu rilanci a 180c e sei chiamato solo dal giocatore loose e passivo nel big blind (2.100c). (Ci sono due giocatori e 390c nel piatto).
Flop: 7♠ 6♣ 2♣
Azione: Il tuo avversario fa check.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Punta 350c. Con la tua overpair (e con progetto scala backdoor), è quasi certo che hai la mano migliore, ma tuttavia è vulnerabile. Proteggila con una puntata più o meno equivalente al piatto.
Azione: Tu punti 350c e lui chiama. (Ci sono 1.090c nel piatto).
Turn: A♦

Azione: Lui fa nuovamente check.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Punta 400c. Questa puntata ha due scopi.
1. Potrebbe farti vincere un piatto che altrimenti perderesti. Se il tuo avversario sta giocando carte alte casuali ma non ha assi, potrebbe abbandonare ora invece che sperare di centrare al river una coppia superiore alla tua.
2. Anche se molti avversari loose potrebbero giocare assi scombinati, puoi tuttavia aspettarti che generalmente la tua coppia di 8 prevalga allo showdown nel heads-up. Puntando adesso probabilmente ti stai "comprando" uno showdown tranquillo. Se tu invece facessi check, il tuo avversario potrebbe puntare sul river dopo che tu hai dimostrato debolezza. Questo ti metterebbe in una situazione difficile. Piuttosto che dover decidere tra chiamare e foldare al river, meglio invece puntare direttamente al turn.

Poiché il tuo avversario è passivo, tu puoi tranquillamente foldare la tua mano di fronte a un raise al turn, dato che quasi sicuramente ti troveresti contro una mano più forte (di solito Ax). Nota che se il tuo avversario fosse aggressivo, il check diverrebbe un'opzione ragionevole per indurre un suo eventuale bluff sul river.

MANO 1-12

Blind: 20c-40c; 9 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.820c) hai K♠ T♦ di bottone.
Azione: Foldano tutti.
Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 120c. Questo è un buon tentativo per rubare i bui in fase di low-blind, poiché hai una mano decente in late position e nessuno è ancora entrato nel piatto.

Supponi ora che nella mano precedente due giocatori abbiano fatto limp da early position. In tal caso tu dovresti foldare, poiché in questa situazione il tuo KTo sarebbe privo del valore associato alla sua potenzialità di furto. Considera invece la possibilità di uno smooth-call con KTs, giocandotela come se fosse mano speculativa.

MANO 1-13

Blind: 30c-60c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.800c) hai 9♦ 9♥ nel cutoff. Il gioco si è rivelato generalmente tight, e il big blind sembra tight-passive.

Azione: Foldano tutti.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 180c. Una coppia di nove è una mano solida in late position contro pochi avversari, e qui c'è la possibilità di rubare visto che il big blind è tight. Questa combinazione offre una classica situazione per rubare da late position in fase low-blind. Il tuo scopo è di incamerare subito i 90c sul tavolo o vincere un piccolo piatto dopo il flop.

Azione: Tu punti 180c. Il bottone e lo small blind foldano. Il big blind (1.400c) copre, versando altre 120c. (Ci sono due giocatori e 390c nel piatto).

Flop: Q♠ 8♣ 4♥

Azione: Il big blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 200c. Ci sono buone possibilità che questo flop abbia mancato il tuo avversario e, poiché lui è passivo, il suo check va probabilmente inteso alla lettera. Una puntata di mezzo piatto spesso te lo consegnerà all'istante. Nota che una puntata più alta non serve. Se il tuo avversario chiamasse la puntata da 200c, allora probabilmente chiamerebbe anche una puntata da 400c.

Azione: Tu punti 200c. Lui chiama. (Ci sono 790c nel piatto).

Turn: 9♣

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 450c. È quasi certo che tu hai la mano migliore. Un avversario tight non avrebbe chiamato la tua puntata sul flop con una scala ad incastro (se avesse avuto JT). Le sue mani più probabili sono A8s o una qualsiasi donna. Con progetti colore e progetti scala sul board, tu non puoi concedere una carta gratis. Tu vuoi ottenere valore da questa tua mano di qualità. Se lui folda, bene; così il piatto è già ricco ma la tua mano, benché eccellente, non è invincibile.

GIOCO POSTFLOP IN FASE DI LOW-BLIND

In fase low-blind cataloghiamo il gioco post-flop in quattro categorie:

1. Flop Eccellenti: Se floppi top pair con top kicker o qualcosa di meglio.

2. Progetti Importanti: Se floppi un progetto colore nut, middle pair con una scala bilaterale o con un progetto colore, o altri progetti di qualità.

3. Mani in cui tu hai rivestito il ruolo dell'aggressore pre-flop non ricevendo però poi aiuto dal flop: Per esempio, tu rilanci pre-flop con A♠ K♥, vieni chiamato, ma sul flop scendono tre carte basse.

4. Mani marginali: Se floppi una top pair debole o altre mani modeste.

In tutte le altre mani nelle quali non sei stato l'aggressore pre-flop e non hai legato con un qualche pezzetto del flop, dovresti propendere per chiuderti a riccio in modalità check/fold.

FLOP ECCELLENTI

Se tu rilanciassi pre-flop con una mano premium e al flop legassi una mano tipo top pair con top kicker, o una overpair al board, allora dovresti sfruttare l'impostazione troppo loose dei tuoi avversari e rilanciare spietatamente per valore. Punta di più di fronte ad un maggior numero di avversari e quanto più i board sembrano pericolosi. Tu vuoi forzare i tuoi avversari a scegliere tra l'eseguire un call svantaggioso ed il semplice abbandonare il piatto senza un confronto.

MANO 1-14

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai A♠ K♣ in MP3.

Azione: Due giocatori fanno limp e tu punti 200c. Entrambi i bui foldano. Il primo limper (2.020c) chiama e il secondo folda. (Ci sono due giocatori e 550c nel piatto).

Flop: K♥ 8♠ 2♦

Azione: Il tuo avversario fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

RIsposta: Punta 200c. Con un solo avversario ed un flop scoordinato, devi puntare per valore, ma senza esagerare. Questo perché ci sono davvero poche carte che al turn potrebbero svalutare le tua mano (nessun progetto colore, nessun progetto scala e cosi via, pertanto la tua puntata con top pair e top kicker è puramente per valore). Se il flop fosse stato invece K♠ 9♥ 8♥ o

fosse stato più coordinato, avresti dovuto rilanciare più violentemente.

Azione: Tu punti 200c e lui chiama. (Ci sono due giocatori e 950c nel piatto).

Turn: 7♦

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 500c, nuovamente per valore.

Azione: Tu punti 500c e lui va all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Arrivando al turn avevi 1.600c, e lui ti copriva. Così il piatto adesso è 950c + 500c + 1.600c = 3.050c e chiamare ti costa 1.100c. Quindi il piatto ti offre qualcosa tra 2,5-a-1 e 3-a-1, avendo in mano top pair con top kicker. È possibile che tu sia battuto in questo momento (in particolare contro un tris di due), ma non puoi foldare una mano così forte contro un singolo avversario in un piatto enorme che ti offre comunque buone odds.

Proviamo a modificare il precedente esempio supponendo che il tuo raise pre-flop a 200c con A♠ K♣ sia stato invece chiamato anche dal secondo limper (2.380c), e che poi scenda un flop più pericoloso. (Ci sono tre giocatori e 690c nel piatto).

Flop: K♥ T♣ 9♥

Azione: I due avversari fanno check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 500c. Con due avversari ed un board pericoloso tu devi puntare tanto, in modo che chi mira a centrare una scala o un colore non possa chiamare con profitto. Ti va benissimo di prenderti il piatto così com'è, e se ti chiamassero e al turn

scendesse un "blank", saresti pronto ad andare all-in con tutte le tue chip. Nel caso tu subisca un rilancio all-in, dovresti foldare, in modo particolare contro un avversario tight.

Azione: Tu punti 500c e uno degli avversari chiama. (Ci sono due giocatori e 1.690c nel piatto).

Turn: J♥

Azione: Lui punta 60c.

Domanda: Chiamare o rilanciare?

Risposta: Chiama. Considera le mani che lui potrebbe presumibilmente avere dopo il suo call pre-flop e il suo call sul flop: AQ, KQ, KJ, KT, JJ—99, QJ, JTs, QTs o A♥X♥. Ognuna di queste mani sarebbe ora diventata una scala, un colore, una doppia coppia o un tris. Qualsiasi altra mano, quali 88 o AT, implicherebbe un call sconsideratamente loose nel post-flop. Se tu avessi un avversario non percettivo, che proviene dai tornei low-stakes, e se fossi pronto a chiamare un suo eventuale all-in, allora dovresti spingere tu per primo. Ma contro un avversario normale, perfino contro uno loose, limitati a chiamare (dopotutto non puoi foldare top pair quando stai ricevendo circa 30-a-1 dal piatto) e vedi cosa farà al river.

Azione: Tu fai call. (Ci sono due giocatori e 1.810c nel piatto).

River: 2♣

Azione: Lui va all-in.

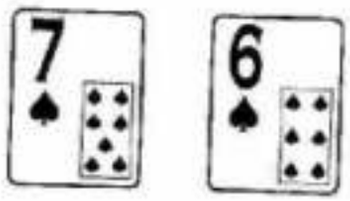
Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. Ti restano 1.240c, ed il piatto è 1.810c + 1.240c = 3.050c. Ricevendo pot odds di 5-a-2 dovresti propendere per il call se credi che le tue probabilità di vittoria siano meglio di 2-a-7. Con questo tipo di board le tue probabilità di vittoria sono davvero esigue, infatti ci sono in bella mostra 4 carte alte che potrebbero nascondere una scala, e 3 carte di uno stesso seme che potrebbero

nascondere un colore, senza contare le molte possibili doppie coppie. Inoltre, con 1.240c rimaste, ed i bui solo a 30c-60c, tu se foldi avrai ancora una rispettabile equity relativamente al torneo. Esci da questo piatto.

Le mani appena esaminate consideravano flop eccellenti, ma alcune considerazioni andrebbero spese anche sui flop monster (flop con cui leghi una scala o un colore).
Si devono distinguere due casi:

1) Se hai una mano monster vulnerabile, quale

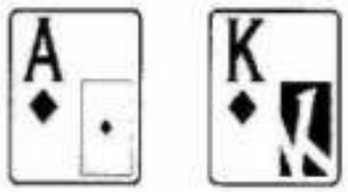


su un flop

oppure 5♣ 4♣ su un flop Q♣ 9♣ 7♣, devi spingere forte al flop. Il tuo obiettivo quando ti ritrovi al flop con una mano monster vulnerabile deve essere di incamerare qualsiasi quantitativo di chip ci sia sul tavolo, oppure di spingere una mano inferiore a pagare più del giusto per vedere un'altra carta. Se il piatto è grosso, tendi a puntare o rilanciare forte a prescindere da quale sia la tua posizione. Se il piatto è piccolo, punta o rilancia nell'ordine

dell'ammontare del piatto. Se ti chiamassero uno o due giocatori e se il turn fosse "sfavorevole" (come un jack nell'esempio di scala sopra citato, o come una quarta carta di fiori nel secondo esempio), dovresti giocare con attenzione. Abbandona se ti senti incerto, specie in un piccolo piatto con molta azione.

2) Potresti invece desiderare di fare slow play avendo una mano monster difficile da superare, come la scala nut su un flop rainbow, o il colore nut, o un full. Se tu fossi stato l'aggressore pre-flop da late position e tutti avessero fatto check fino a te, dovresti comunque collocare una piccola value bet (metà del piatto, o qualcosa meno). Se invece decidessi di fare check da early position e nessuno dovesse puntare, allora dovresti farlo tu al turn. Hai bisogno di estrarre valore dalle le tue mani forti. Realizza che davvero poche mani sono imbattibili dopo il flop. Per esempio,



su un flop

una mano davvero solida; tuttavia non è in grado di consegnarti al 100% il piatto. Se sul board scendesse uno dei rimanenti assi o re (il che accadrà circa un 25% delle volte), potresti doverti

accontentare di metà del piatto.

Senza contare poi che se scendesse un'altra donna, un jack o un dieci, potresti perdere contro un full. Ed inoltre nel 18,3% dei casi per quando si arriverà al river sarà possibile un qualche colore, pertanto se la tua puntata per valore scacciasse tutti non sarebbe certo disastroso.

In realtà i tuoi avversari ti offriranno spesso abbondanza di azione se tu puntassi da subito, anche quando nessuno migliorerà la sua mano al punto di battere la tua. Fare check all'inizio può tradursi in vincere meno chip di quante ne avresti raccolte se tu avessi puntato per valore ad ogni giro. Ciò risulterebbe particolarmente vero se il tuo avversario avesse un progetto, in quanto non chiamerebbe una puntata al river qualora non fosse riuscito a completarlo.

MANO 1-15

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.960c) hai 2♥ 2♣ nel big blind.

Azione: Quattro giocatori fanno limp. Lo small blind completa. Tu fai check. (Ci sono sei giocatori e 240c nel piatto).

Flop: 3♣ 3♦ 2♠

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Con una mano monster come questa hai monopolizzato il board di carte basse; lascia che sia qualcun altro a rilanciare, o aspetta fino al turn, quando chiunque legasse una coppia potrebbe darti azione.

Azione: Fanno tutti check.

Turn: 8♦

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 150c. Questa è una puntata per valore che può venir chiamata da un'ampia gamma di mani inferiori, ma ci sono due ulteriori ragioni per le quali tu devi puntare ora.

1. Se tutti facessero check ci sarebbero 5 carte disastrose per te al river: i due 3 ancora nel mazzo darebbero un full più alto a chiunque abbia in mano un otto o una coppia bassa, e lo stesso disastro accadrebbe con un secondo 8 se ci fossero in giro un 8 o un 3, pertanto devi tassare chiunque abbia in mano una di queste carte, farlo pagare per la possibilità che riceverebbe di poterti superare (anche se è plausibile che ove qualcuno abbia in mano una di queste carte sia lui a farsi avanti puntando).

2. Se qualcuno ha quattro carte di quadri, è probabile che a questo punto chiami una puntata. Poi, se la carta del river fosse un quadri, gli sarà particolarmente difficile foldare senza perdere tutte le sue chip. Se invece al river non scendesse un quadri, questo avversario perderebbe qualche altra chip solo se tu puntassi sul turn, prima che il river deluda il suo progetto.

> Se credi che al turn il tuo avversario covi un qualche progetto, allora devi puntare, anche se la tua mano fosse imbattibile.

Questo perché se non legasse il suo progetto al river, tu non

potresti mungergli altre chip (a meno che lui non tenti un bluff).

Azione: Tu punti 150c. Chiamano il bottone e lo small blind. (Ci sono tre giocatori e 690c nel piatto).
River: A♦
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Quanto puntare?
Risposta: Punta circa 450c. Lo small blind potrebbe aver chiuso una scala minima avendo 4-5, oppure aver fatto slowplay con in mano un 3. Il bottone potrebbe aver accoppiato il suo asso, ed inoltre entrambi potrebbero avere un colore. A prescindere da ciò, dovresti collocare una puntata apprezzabile, allo scopo di trarre valore dalla tua mano monster.
Azione: Tu punti 450c ed entrambi foldano.

Va notato un ulteriore aspetto di questa mano. Al turn un avversario che fosse stato su un progetto scala o colore avrebbe attentato al tuo full senza alcuna possibilitá di successo. Completare la sua mano sarebbe stato terribile poiché sarebbe stata ancora dietro e avrebbe potuto facilmente perdere tutte le sue chip. Rovesciando questa considerazione, dovresti evitare che questo possa succedere a te. Se tu fossi in un piatto con molti giocatori (multiway pot) e la mano cui tu mirassi potrebbe essere già battuta, dovresti severamente svalutare il tuo progetto poiché, se si realizzasse, potresti comunque perdere molte, se non la totalità, delle tue chip.

Supponi di floppare un progetto colore, oppure una scala bilaterale, in un piatto a molti giocatori. Se tu fossi ultimo a parlare e nessuno avesse puntato prima di te, dovresti prendere la carta gratis, a meno che tu non avverta che una puntata abbia forti chance di consegnarti il piatto senza lotta. Prendendoti la carta gratuita controlleresti la dimensione del piatto ed eviteresti il rischio di un rilancio che ti potrebbe costringere ad abbandonare la tua mano, nonostante le sue potenzialità di tradursi in una mano monster con la prossima carta.
Se ci fossero avversari in gioco alla tua sinistra, ed il tuo progetto fosse sufficientemente solido da indurti a chiamare una eventuale puntata, propendi per puntare tu stesso, così da prenderti la possibilità di vincere il piatto senza dover lottare. Questa giocata è un semi-bluff. Puoi vincere lì per lì se tutti gli altri foldano, oppure, se venissi chiamato, la tua mano potrebbe comunque migliorare e superare nei giri successivi quella del caller. Se un avversario dovesse rilanciare, propendi per un fold, a meno che le odds non siano corrette.
Supponi ora che qualcuno punti prima di te. Se il giocatore alla tua destra puntasse in un piatto multi-way, propendi per un fold a meno che la puntata non sia bassa; e questo perché ogni avversario attivo potrebbe rilanciare, forzandoti ad abbandonare la mano. Di fatto, se ci fossero puntate e rilanci consistenti, propendi per uscirtene a meno che il tuo progetto non sia solidissimo (come una bilaterale con coppia e progetto colore, che sarebbe favorita persino contro una overpair).
Con un progetto così solido, propendi a chiamare in un piatto

multiway, ma rilancia in situazioni heads-up poiché potresti vincere il piatto subito, ed in caso contrario potresti ancora essere il favorito.

MANO 1-16

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.750c) hai K♥ T♥ nel big blind.
Azione: Un giocatore loose-passive (2.100c) chiama da middle position. Lo small blind (2.565c) completa. Tu fai check. (Ci sono tre giocatori e 180c nel piatto).
Flop: Q♣ J♠ 5♥
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Punta 100c. Hai una bilaterale, un progetto colore backdoor e forse anche i rimanenti K costituiscono outs validi. Questo ti consegna un totale di circa 11 outs. Punta pertanto su questo solido draw e spera di intascarti subito il piatto. Se ti chiamassero, tu avresti oltre il 20% di chance di migliorare allo scendere di ciascuna carta. Se però venissi posto di fronte ad un qualsiasi rilancio molto corposo, dovresti foldare piuttosto che giocarti un grosso piatto nelle fasi iniziali del torneo.
Azione: Tu punti 100c. Il limper folda. Lo small blind chiama. (Ci sono due giocatori e 380c nel piatto).
Turn: 2♦
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Fai check. Non devi renderti pot-committed continuando un semi-bluff in fase di low-blind. Se il tuo avversario ha chiamato

sul flop, è improbabile che foldi dopo un "blank" sceso al turn. Se tu puntassi e lui piazzasse un rilancio consistente, dovresti lasciare la mano, pertanto fai check e prenditi la carta gratis.
River: A♣
Azione: Il tuo avversario fa check.
Domanda: Quanto puntare?
Risposta: Punta almeno 250c. Hai centrato il jackpot: la tua carta gratis ti ha consegnato la mano nuts. Inoltre i giocatori loose-passive restano spesso in gioco con un asso e così puoi puntare con aggressività per valore dato che lui sicuramente non folderà una top pair a questo punto, e spesso potrebbe perfino chiamare con una coppia inferiore.

MANO 1-17

Blind: 20c-40c; 7 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.960c) hai 7♣ 5♠ nel big blind.
Azione: Tutti foldano fino al bottone (1.860c), che chiama, seguito dallo small blind (1.940c). Tu fai check. (Ci sono tre giocatori e 120c nel piatto).
Flop: J♥ 4♦ 2♠
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Fai check. Non hai una mano, e il piatto è basso.
Azione: Il bottone fa check.
Turn: 6♥
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 80c. Devi provare un semi-bluff su questo piatto esiguo con la tua scala bilaterale. Nessuno ha dimostrato forza, così molte volte a questo punto ti impossesserai del piatto. (Folda però se ti piovesse addosso un grosso rilancio; invece, se venissi chiamato, giocherai sul river solo avendo legato). Tu hai un progetto di qualità contro avversari che esprimono debolezza; spesso ti impadronirai del piatto con poco rischio grazie a una puntata bassa e moderata.

MANO 1-18

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.900c) hai A♠ 3♠ nello small blind. Il gioco finora è stato passivo.

Azione: Ci sono due limper (1.800c e 2.100c).

Domanda: Lasciare o chiamare?

Risposta: Chiama. Ti spetta di agire in posizione di small blind pre-flop e ti viene offerto un prezzo scontato per entrare con una mano speculativa di qualità.

Azione: Tu fai call e il big blind fa check. (Ci sono quattro giocatori e 240c nel piatto).

Flop: J♠ 6♣ 2♠

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Effettua una puntata. I bui sono bassi, ma il tuo progetto colore nut sarebbe lo stesso troppo forte per rinunciare di fronte ad una puntata, pertanto dovresti puntare tu stesso. Puntare intorno a metà del piatto, ossia 120c, potrebbe bastare. Se tutti foldassero, eccellente. Se uno o più avversari chiamassero, propendi per fare

check/fold se non dovessi migliorare, ma punta di nuovo se ti entrasse il colore. Inoltre, se posto di fronte ad un grosso rilancio al flop, folda; in questo caso dovresti rimanere solamente se le odds che riceverai a quel punto fossero buone, altrimenti rischieresti di ritrovarti pot-committed senza una mano solida in fase di low-blind: una situazione da evitare.

Azione: Il big blind (2.800c) e il primo limper (1.650c) chiamano. Il secondo limper folda. (Ci sono tre giocatori e 600c nel piatto).

Turn: 8♥

Azione: Tu fai check. Il big blind punta 200c. Il limper chiama.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Il piatto contiene 1.000c e chiamare ti costa 200c, ossia ricevi 5-a-1 in termini di pot odds. Poiché sei sfavorito "solo" 4-a-1 per completare il tuo colore (e probabilmente in tal caso finiresti per vincere ancora più chip) e dal momento che il tuo call chiuderebbe l'azione, è chiaro che dovresti chiamare. Se il colore non entrasse, tu usciresti dalla mano avendo perso circa 400c, il che ti lascerebbe in salute accettabile visto che i bui sono ancora bassi. Se però scendesse una carta di picche, tu vinceresti un grosso piatto.

MANO 1-19

Blind: 30c-60c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.820c) hai T♠ 9♠ nel big blind.

Azione: L'UTG effettua il rilancio minimo, 120c, e riceve tre call. Lo small blind completa.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Devi chiamare. In pot odds stai ricevendo 11-a-1 sul tuo

call, hai suited connector di medio valore e il tuo call chiuderebbe l'azione. Paga 60c extra e vedi il flop. (Ci sono sei giocatori e 720c nel piatto).

Flop: A♣ 8♥ 7♥

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Se da un lato hai una promettente scala bilaterale, dall'altro le tue possibilità di vincere il piatto subito sono troppo esigue considerando il raise pre-flop, il numero di avversari e la presenza sul board di un asso. Inoltre se venissi chiamato e realizzassi una scala vedendo scendere J♥ oppure 6♥, potresti comunque risultare battuto da un altro colore. Pertanto fai check e spera nella carta gratis.

Azione: Tu fai check, l'UTG punta 145c, il giocatore alla sua sinistra rilancia a 300c e tutti gli altri abbandonano.

Domanda: Cosa fai?

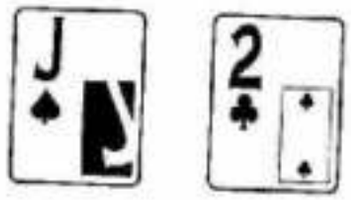
Risposta: Folda. Controrilanciare è escluso in quanto, in base a quanto successo, le tue chance di vincere il piatto subito sono minime. E anche chiamare è fuori discussione poiché il primo a rilanciare potrebbe ora ulteriormente controrilanciare. Abbandona questa mano.

...ANI CHE HAI SPINTO PRE-FLO...
...ON LE QUALI NON LEGHI SUL FL...

Quando hai mancato una mano speculativa, generalmente entri in modalità check/fold. Questo perché solitamente ti troverai con più avversari, una mano spazzatura e un piatto piccolo.

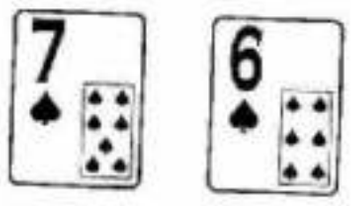
Se tuttavia fossi stato l'aggressore pre-flop con una mano da "tentativo di furto", oppure con una mano legittima, ma avessi poi mancato il flop, dovresti tendere a investire una puntata da metà a due terzi del piatto se ti ritrovassi contro pochi avversari che mostrano tutti debolezza (facendo check); dovresti invece abbandonare se qualcuno puntasse. Un esempio di tale giocata è fornito nella sezione che tratta il gioco di AK pre-flop.

Se tu fossi il big blind con



ed il flop fosse

oppure se tu facessi limp con



ed il flop fosse

allora avresti quella che noi definiamo "una mano marginale". È probabilmente la miglior mano al momento, specie se in gioco foste rimasti in pochi, ma spesso sarà superata per quando si arriverà al

river. Se toccasse a te e nessuno avesse ancora messo chip nel piatto, propendi per puntare circa mezzo piatto, sperando di vincerlo subito. Se qualcuno sparasse prima di te, o se qualcuno rilanciasse sulla tua puntata, abbandona la mano.

C'è un principio generale che dovrebbe guidare il gioco di mani quali top pair con kicker debole. Se i seguenti criteri fossero riscontrati, dovresti lasciare la mano:

1. Il piatto è piccolo,
2. La tua mano è marginale,
3. Tu non sei l'aggressore.

Abbandonare il piatto quando si verificano queste tre condizioni è un buon consiglio per il poker in generale, ma è particolarmente calzante per il gioco in torneo in fase di low-blind.

MANO 1-20

Blind: 20c-40c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.940c) hai 9♠ 8♣ nello small blind.

Azione: Il giocatore MP1 (1.720c) ed il bottone (1.940) chiamano.

Domanda: Foldare o completare?

Risposta: Completa per 20c. In generale, se la tua mano ha un qualsiasi potenziale (colore, contiguità o carte alte), allora mezza puntata extra dallo small blind vale la pena di essere investita se ci sono call in fase di low-blind.

Azione: Tu fai call ed il big blind fa check. (Ci sono quattro giocatori e 160c nel piatto).

Flop: 9♦ 4♣ 2♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 100c. Tu hai top pair, pertanto una qualche puntata va fatta. Tuttavia un check-raise richiederebbe di investire molte più chip, cosa da evitare in fase low-blind con una mano che è probabilmente la migliore ma che può facilmente venir superata, e che non gode di particolari chance di recupero se a questo punto fosse perdente.

Azione: Tu punti 100c. Il big blind abbandona ma entrambi i limper chiamano. (Ci sono tre giocatori e 460c nel piatto).

Turn: 5♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Sul flop non vi erano probabili progetti e mentre degli avversari loose potrebbero effettivamente aver chiamato con una coppia più bassa o persino con asso carta-alta, non vale la pena di mettere a repentaglio altre chip per capirlo. Fai check e spera che il river sia gratis.

Azione: Tu fai check, come anche il primo avversario, ma il secondo punta 40c. (Ci sono tre giocatori e 500c nel piatto).

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Questa puntata potrebbe significare tutto e niente. Potrebbe venire da un avversario che sta covando una mano monster (in particolare un set basso), oppure rappresentare un timido e debole tentativo di bluff. Ricevendo pot odds di 10-a-1 con la tua top pair devi chiamare.

Azione: Tu fai call, come anche il primo avversario. (Ci sono tre giocatori e 580c nel piatto).

River: J♣

Azione: Tu fai check. Il giocatore MP1 fa check. Il bottone punta

67c[4].

Domanda: Foldare o chiamare?

Risposta: Chiama. Potresti trovarti di fronte ad un vasto spettro di mani, ma di fronte a una piccola puntata che ti offre odds migliori di 5-a-1 dovresti chiamare con la tua coppia (seconda miglior coppia possibile in base al board).

MANO 1-21

Blind: 30c-60c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.960c) hai A♠ 8♣ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al cut-off (2.200c), che chiama seguito dal bottone (1.850c) e dallo small blind (2.400c). Tu fai check. (Ci sono quattro giocatori e 240c nel piatto).

Flop: A♦ 6♥ 2♠

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Qual è la tua mossa?

Risposta: Punta circa metà del piatto. È molto probabile che tu abbia la mano migliore, nel qual caso resta poco spazio per giustificare un call da parte degli avversari. Se subissi un rilancio o venissi chiamato e non migliorassi, abbandona la mano. Nelle prime fasi del torneo dovresti evitare di ritrovarti pot-committed su un piccolo piatto avendo una top pair decente. Non sei sufficientemente forte. Di fatto, rifiutarsi di foldare una top pair debole è il modo in cui molti giocatori se ne escono dai tornei in nona o decima posizione. Evita questa trappola. (Tuttavia, poiché

[4] 67c non è un errore di stampa. I giocatori talvolta puntano dei quantitativi di chip buffi o particolari.

nel caso specifico la tua top pair sarebbe AA, potrebbe essere meglio un check-call o un check-raise).

Il prossimo esempio coinvolge un semplice concetto di natura psicologica che risulta utile in un qualsiasi contesto no-limit.

MANO 1-22

Blind: 20c-40c; 10 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.940c) hai Q♠ Q♦ in MP2.
Azione: L'UTG (2.000c) apre a 120c. Due giocatori foldano e poi il giocatore MP1 (1.820c) chiama.
Domanda: Qual è la tua mossa?
Risposta: Controrilancia a 450c. Con due avversari e una mano eccellente ma vulnerabile hai bisogno di effettuare un grosso raise. Vincere subito 300c del piatto sarebbe un buon risultato; in caso contrario vorresti limitare il gioco ad uno o massimo due avversari, che avresti forzato a dei call svantaggiosi.
Azione: Tu controrilanci a 450c. Tutti foldano fino al primo raiser. L'UTG ed il giocatore MP1 chiamano. (Ci sono tre giocatori e 1.410c nel piatto).
Flop: K♠ K♣ 9♥
Azione: L'UTG punta 600c. Il giocatore MP1 folda.
Domanda: Qual è il tuo gioco?
Risposta: Fai raise all-in. È molto probabile che tu abbia la mano migliore. Se il tuo avversario avesse veramente un K, lui quasi certamente farebbe check poiché sei stato tu l'aggressore pre-flop, e in ogni caso persino i giocatori principianti sono propensi allo

slowplay in queste situazioni. Perché mai avrebbe effettuato una grossa puntata avendo floppato trips su un board che non si presta a possibili progetti, anticipando così l'azione dell'aggressore pre-flop? In aggiunta, il piatto è enorme (2.000c) e il tuo controrilancio ti rende l'aggressore.

L'analisi appena effettuata si rivela utile in svariate situazioni.

> Se sei l'aggressore pre-flop e un avversario punta in modo inaspettato sul flop, allora è molto improbabile che lui abbia una mano monster[5]

Con una buona mano è possibile che lui stia puntando per valore o per proteggere la sua mano. Con una mano monster e con la ragionevole prospettiva che tu possa puntare, la stragrande maggioranza dei giocatori farebbe slowplay, optando per un check. Osserva che se ci fossero stati altri giocatori dopo di te, avresti dovuto probabilmente abbandonare di fronte a una puntata di 600c, poiché (anche se il primo a puntare fosse stato in pieno bluff) uno dei giocatori ancora attivi avrebbe potuto avere il famoso K o altre mani di valore.

[5] Un'eccezione potrebbe essere se lui avesse letto questo libro e pensasse che anche tu lo abbia fatto. Contro un avversario smaliziato come questo, sarebbe il caso di foldare.

MANO 1-23

Blind: 20c-40c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.960c) hai A♦ 3♦ e sei sul bottone.

Azione: I primi due giocatori (2.000c ciascuno) chiamano. Tu fai call con il tuo asso suited, con un vantaggio di posizione. Lo small blind completa ed il big blind fa check. (Ci sono cinque giocatori e 200c nel piatto).

Flop: A♠ 9♠ 5♣

Azione: I bui fanno check. Il primo limper punta 125c. Il secondo abbandona.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Folda. Il piatto è piccolo e se chi ha puntato avesse un asso, tu saresti in procinto di perdere un confronto tra kicker. Puntare per primo sarebbe stato ragionevole, ma qui sei stato preceduto. Il piatto non è grosso, non sei l'aggressore, e la tua mano è marginale. Lascia questa mano e non guardarti indietro.

FASE DI LOW BLIND: RIASSUNTO

In fase di low-blind ti consigliamo di impostare un prudente gioco tight-aggressive. Prima del flop gioca solo le mani chiaramente proficue. Quando non sei sicuro sul giocare una certa mano, scegli il fold come opzione automatica. Nelle mani che giochi però, procedi con aggressività. Quando entri in un piatto, di norma dovresti rilanciare a meno di non avere una mano speculativa. Anche nel post-flop dovresti giocare con determinazione, puntando per valore quando sei in possesso di buone mani e con la propensione a rilanciare oppure foldare in caso contrario (a meno che tu non stia tentando di chiudere un progetto). Anche se queste raccomandazioni potessero sembrarti troppo caute, lasciarsi trascinare in un grosso piatto è un errore gigantesco durante le fase di low-blind. Aderisci a questo approccio tight pur mantenendo uno stile aggressivo e te la caverai bene. Maggiore è la tua esperienza in fatto di no-limit, e più mani potrai avventurarti a giocare. Questo risulta particolarmente vero se ti sentissi sicuro delle tue abilità nel *post-flop*, quali l'analisi della texture (NdT: conformazione) del board, e il comprendere quando sei battuto in situazioni marginali. In ogni caso, per giocare una mano ti servirà sempre un margine maggiore rispetto a quanto accade nel cash game, *dato che* delle giocate con aspettative positive in termini di chip potrebbero tuttavia ridurre la tua equity in torneo. Limitarti alle sole mani sopra discusse è sicuramente un approccio fin troppo tight, ma ti metterà al riparo dall'uscire prematuramente, pur consentendoti di prendere parte alle mani più proficue. Ora è il momento di affrontare la fase di mid-blind. Avrai bisogno di tenerti più attivo per rimanere al passo con il crescere dei bui.

PARTE II

FASE DI MID-BLIND

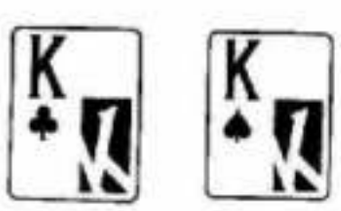
INTRODUZIONE

Nella nostra discussione finale sulla fase di low-blind abbiamo sottolineato che uno stile più loose potrebbe essere utilizzato da giocatori di no-limit maggiormente esperti. Di fatto, l'autore conosce (per esperienza) giocatori di sit 'n go che risultano vincenti con uno stile loose-aggressive (in particolare in sit 'n go high-stakes). Questi giocatori sfruttano le situazioni di gioco tight aprendosi più degli avversari, e compensano questo stile di gioco (naturalmente più impegnativo) tramite un gioco post-flop più talentuoso ed illuminato.
Lo stesso tipo di flessibilità si applica nella fase di mid-blind. Mentre la maggior parte dei giocatori dovrebbe attenersi alle indicazioni fornite di seguito, i giocatori esperti di cash game no-limit (specie se sanno gestirsi bene nel gioco short stack) e/o con esperienza in tornei a molti tavoli, potranno espandere l'insieme di mani giocabili oltre le raccomandazioni che daremo. Già di suo però la strategia base che andremo a proporre per il "mid-play" chiede di entrare in un maggior numero di piatti, e di adottare uno stile più aggressivo.
In particolare, se da un lato dovresti riferirti alle stesse categorie generali di mani da giocare già individuate relativamente alla fase di low-blind, dall'altro devi cambiare marcia optando per ritmi più aggressivi ed uno stile più attivo. Incominceremo... da un gioco più aggressivo.

MANI DA GIOCARE IN FASE DI MID-BLIND

MANI ECCELLENTI

Le mani eccellenti vanno giocate in modo del tutto similare a quanto visto per le fasi low-blind. Al crescere dei bui però la tendenza sarà che un minor numero di giocatori si farà avanti per contendere il piatto. Quindi tu dovresti spesso rilanciare più moderatamente, in relazione ai bui. Se però il big blind fosse un caller loose, allora dovresti invece puntare più forte, per valore.
Per esempio, con



nel cutoff nella fase 50c-100c, un buono standard per il tuo raise sarebbe 250c. Ma se invece sapessi che il big blind è un caller molto loose, allora effettua un raise più corposo, diciamo 300c - 400c.
Se riesci a portare tutte le chip al centro prima del flop, ottimo. Se tutti foldano, vincere subito resta sempre accettabile poiché i bui adesso sono più alti. Se il tuo raise pre-flop ricevesse uno o più call, dovresti cercare di portare nel piatto tutte le tue chip sul flop se esso fosse favorevole (ossia se le tue carte alte legassero qualcosa al flop oppure se le carte del flop fossero tutte al di sotto della tua coppia alta servita).

Se il flop non ti aiutasse, dovresti basarti sulle tue capacità di giudizio. Con pochi avversari, e se tutti dimostrassero debolezza, dovresti spesso sferrare un attacco pesante.

MANO 2-1

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.
La tua Mano: Tu (2.000c) hai A♠ A♣ di bottone. Entrambi i blind (2.100c e 1.250) sono tight-aggressive.
Azione: Tutti foldano fino a te.
Domanda: Chiamare o rilanciare? E se rilanci, fino a quanto?
Risposta: Rilancia a 225c. Vuoi estrarre valore dalla tua mano e il call sarebbe una giocata troppo debole. Un piccolo raise è la tua migliore opzione. Il big blind, essendo un giocatore TAG ed essendo già short stack, potrebbe persino controrilanciare su questo che potrebbe sembrargli un debole tentativo di furto; per farlo gli basterebbe avere una mano decente. (Tuttavia contro un giocatore tight e debole un semplice call potrebbe risultare una giocata ancora migliore).

MANO 2-2

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.500c) hai A♠ K♣ di bottone. Il big blind (2.900c) è loose-passive.
Azione: Il giocatore MP2 (2.400c), un giocatore loose-passive,

chiama. Tutti gli altri foldano.

Domanda: Chiami, vai all-in o rilanci per un importo inferiore?

Risposta: Vai all-in, subito. Nel piatto ci sono 500c, esattamente un terzo del tuo stack, e tu saresti felice di prenderti subito il piatto con la tua mano asso carta-alta. Inoltre, qualsiasi ammontare tu possa ragionevolmente puntare ti porterebbe sostanzialmente ad essere pot-committed, forzandoti ad una difficile decisione post-flop se, dopo aver ricevuto un call, mancassi il flop. Prenditi le chip sul tavolo, o forza il limper o il giocatore loose seduto nel big blind e dal grande stack a rischiare un azzardo per l'intero ammontare delle tue 1.500c prima di vedere cosa scenderà sul flop.

In questo caso dovresti fare la stessa giocata con qualsiasi altra mano eccellente che potrebbe essere la mano migliore al momento, ma che potrebbe essere vulnerabile su molti flop (ad esempio JJ o TT).

MANO 2-3

Blind: 50c-100c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.700c) hai K♠ K♣ in MP1.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia 250c. Anche se non ti dispiacerebbe un minimo di azione, devi rilanciare, per prevenire che possa avviarsi una catena di call; l'ammontare esatto dipenderà dal tavolo: 200c spesso vincerebbero il piatto lì per li contro avversari estremamente tight, mentre 350c potrebbero condurre a molti call contro molti

giocatori loose-passivi. Pensiamo che 250c sia un ammontare solido, in quanto dovrebbe essere sufficiente a limitare i call ma allo stesso tempo consentire ancora la possibilità che un avversario aggressivo possa ulteriormente rilanciare.

Azione: Tutti foldano fino al big blind (1.800c) tight, che chiama. (Ci sono due giocatori e 550c nel piatto).

Flop: 6♣ 4♣ 2♠

Azione: Lui fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 400c. La tua mano è quasi sicuramente la migliore, pertanto devi tassare pesantemente il tuo avversario se stesse tentando di chiudere un eventuale progetto.

Azione: Lui rilancia a 1.600c, mettendoti all-in.

Domanda: Foldare o chiamare?

Risposta: Chiama. La cosa più probabile è che lui abbia una mano come A♣ J♣, oppure una overpair al board più bassa della tua. Con carte buone per fare doppia coppia o scala lui non avrebbe chiamato il tuo raise pre-flop. Anche se un set sarebbe pur sempre possibile, non dovresti sempre temere il peggio, e in aggiunta la maggior parte dei giocatori non giocherebbe una mano tanto forte così aggressivamente sul flop contro un avversario che già sta puntando di suo. Tieni presente che la maggior parte dei giocatori giocherà lentamente le proprie mani monster. Prima di foldare una overpair alta in un heads-up in fase di mid-blind ti servono convincenti elementi che ti portino a ritenere di essere battuto, ed una grossa puntata su questo board scombinato non è sufficiente.

Azione: Tu fai call e lui mostra 8♠ 8♣. I tuoi re reggono e vincono il piatto.

MANO 2-4

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.650c) hai Q♠ Q♣ nel cutoff.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 300c. Vincere subito con QQ va bene, ed è importante far pagare un avversario che avendo un re o un asso volesse provare a cogliere l'opportunità di farti le scarpe.

Azione: Lo small blind (1.400c) chiama ed il big blind abbandona. (Ci sono due giocatori e 700c nel piatto).

Flop: K♦ 6♥ 2♠

Azione: Il tuo avversario fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 300c. Questa puntata sarebbe sufficiente per vincere il piatto se il tuo avversario non avesse un re, e al tempo stesso non ti starai compromettendo troppo qualora lui dovesse rilanciare.

Azione: Tu punti 300c e lui fa check-raise a 800c.

Domanda: Foldare, chiamare o controrilanciare?

Risposta: Lascia. Hai mostrato forza sia prima che dopo il flop, e nonostante ciò il tuo avversario ti è saltato addosso (per gran parte delle sue chip) su un board che non si presta ad alcuna possibilità di progetto. É molto probabile che abbia un re (AK se fosse un giocatore tight oppure KXs se fosse loose) e tu non puoi rischiare le chip che ti restano per andare a toccare con mano. Abbandona le tue donne.

MANI SPECULATIVE

Le mani speculative vanno giocate di rado durante la fase di mid-blind. Questo perché visti i bui più alti, fare limp costa una porzione non trascurabile del tuo stack, e un avversario che agisce dopo di te potrebbe decidere di rilanciare, costringendoti ad abbandonare il tuo già consistente investimento; pertanto le condizioni devono essere ottimali.

In particolare tu dovresti essere in posizione finale, dopo molti limper, ed idealmente dovresti avere una coppia medio-bassa. Se hai ragioni di ritenere che un raise da parte di qualcuno seduto dopo di te sia più probabile del normale, allora non entrare. In aggiunta, più basso sarà il tuo stack e meno dovresti essere incline a fare limp con una mano speculativa. Ci sono due ragioni per questo:

1. Se tu sei short stack, spesso sarai invogliato a giocare, ma con un raise (solitamente un all-in) piuttosto che con un mero call. (Per maggiori spiegazioni vedi la sezione "High-Blind Limper in Gruppo", Parte 2 - "Fase di Mid-Blind").
2. Maggiore è il tuo stack, minore è il valore delle chip che rischi. Questo per la legge che sancisce che il valore delle chip declina al crescere del loro numero, come discusso all'inizio della Parte 1 sulla fase di "Low-Blind", pertanto fare limp con uno stack corto richiede un maggior investimento in termini di equity (ossia costa più denaro) rispetto al fare limp con uno stack grande.

Proviamo a elaborare meglio quest'ultimo punto con un esempio: Supponiamo che tu stia giocando in un sit 'n go da 109$ con i blind

a 100c-200c. Quanto costerebbe in più (in dollari) chiamare se invece di 5.000c avessi 1.000c?

Risposta: Innanzitutto facciamo una stima approssimativa di questi valori. Investire 200c ammonta al 1% del totale di 20.000c in gioco, e queste 20.000c corrispondono a un montepremi totale di 1.000$, pertanto una prima valutazione consiste nello stimare che un limp da 200c rappresenti (1%)(1.000$) = 10$, indipendentemente dallo stack di chi lo effettua.

Come sappiamo però, il valore delle chip decresce al crescere del loro numero, pertanto ci rivolgiamo al ICM, un algoritmo che converte le dimensioni degli stack in equity. Anche se le mere dimensioni degli stack non sono l'unico fattore che determina le equity (le abilità di gioco costituiscono in particolare un fattore cruciale), l'ICM resta uno strumento importante per tenere conto del decrescere del valore delle chip quando si valutano le equity. Noi inseriamo valori verosimili per gli stack dei giocatori rimanenti ed utilizziamo l'Independent Chip Model per stimare il valore di 200c per il giocatore con uno stack di 1.000c e per quello con uno stack di 5.000c:

stack 1.000c chip: 57$ equity
stack 800c chip: 46$ equity
57-46=11$ per 200c

stack 5.000c chip: 229$ equity
stack 4.800c chip: 222$ equity
229-222=7$ per 200c

Quindi è come se giocando in un cash game, un giocatore facesse

limp per 7$ mentre tu dovresti pagare 11$ per partecipare. Chiaramente saresti meno incline a giocare se il limp ti costasse un extra di 4$. Prescindendo dall'esatto ammontare in dollari, devi avere ben chiaro che fare limp risulta più costoso avendo uno stack corto, e pertanto dovresti farlo di rado[5] con uno stack ridotto, specie se in fase di mid e high-blind, quando quello che puoi aspettarti di raccogliere al termine della mano non basta in genere a ricompensarti del prezzo del limp.

MANO 2-5

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.480c) sei di small blind con 3♠ 3♣.
Azione: Il chip leader loose-aggressive (3.600c) fa limp da UTG+1. Tutti gli altri foldano fino al bottone (2.200c), che chiama.
Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?
Risposta: Chiama. Foldare è fuori discussione. Andare all-in sarebbe ragionevole visto che le 350c sul tavolo rappresentano circa un 25% del tuo stack, e nessuno ha finora mostrato forza. Nonostante questo, chiamare ti consentirebbe di vedere un flop a buon mercato con potenzialità per vincere un gran numero di chip in un piatto con altri tre giocatori, incluso un limper LAG dotato di grosso stack, dal quale potresti vincere un gran numero di chip se floppassi il set.

[6] Un altro modo di vederla è considerare che la penalità in cui incorri se perdi, qualora tu abbia uno stack corto, risulta più grande che non la penalità in cui incorrerebbe un giocatore dal grosso stack.

MANO 2-6

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.450c) hai T♠ 9♠ nel big blind. Il cutoff (3.300c) è loose-aggressive.

Azione: Tutti foldano fino al cutoff, che fa un rilancio minimo a 200c. Il bottone folda e lo small blind chiama.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Le implied odds con suited connector alti contro un maniac sono troppo invitanti per soprassedere, in particolare considerando che le pot odds contingenti sono di 5-a-1 ed hai ancora ben oltre 20BB nel tuo stack. (Ci sono tre limper e 600c in gioco).

Flop: 9♣ 6♦ 3♥

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Punta circa 400c. Hai una mano molto vulnerabile e non puoi correre il rischio che il tuo avversario loose faccia check a seguito di un tuo check. Colloca pertanto una solida puntata per proteggere la tua mano.

Azione: Tu punti 400c. Il cutoff chiama e lo small blind folda. (Ci sono due giocatori e 1.400c nel piatto).

Turn: A♣

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Sono accadute due cose brutte. Primo, è alquanto plausibile che il tuo avversario LAG ti stia battendo. Lui è aggressivo, ha rilanciato pre-flop e poi ha meramente chiamato una grossa puntata al flop su un board scombinato. L'azione nel pre-flop e sul flop suggerisce che lui abbia una coppia servita superiore a

99, o forse un set di sei. Inoltre, una qualsiasi mano che non ti avesse già battuto sul flop, quale AK, sembra averti necessariamente superato con l'asso al turn. Se al turn fosse uscito un altro blank, tipo 2♠, allora avresti potuto rischiare ed attaccare questo grosso piatto. Con un asso sul board però, probabilmente ti conviene andare di check/fold o chiamare solo puntate basse.

Azione: Sia tu che il tuo avversario fate check.

River: J♠

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 200c. Se fai check, lui punterà quasi sicuramente, vuoi per valore oppure come bluff. Ti toccherebbe andare a chiamare una qualsiasi ragionevole puntata con la tua middle pair e così è probabilmente meglio che sia tu stesso a rilanciare. È pure possibile che tu venga chiamato da una mano inferiore, quale una coppia bassa servita. Inoltre, con due overcard sul board potrai dar seguito con un fold alquanto sicuro in caso di rilancio.

MANO 2-7

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.220c) hai J♠ T♠ nello small blind.

Azione: Un giocatore loose-passive (2.000c) fa limp da middle position. Tutti foldano.

Domanda: Foldare o chiamare?

Risposta: Chiama. Stai ottenendo uno sconto con una mano speculativa di qualità che merita sicuramente altre 50c per vedere il flop.

Azione: Tu fai call e il big blind fa check. (Ci sono tre giocatori e

300c nel piatto).

Flop: J♣ T♦ 2♥

Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Apri a 200c. Non vuoi certo dare una carta gratis, né ti piacerebbe sbatter fuori il big blind con un check-raise dopo una puntata del limper (l'avversario che risulta più probabilmente in grado di effettuare una qualche puntata), pertanto conduci deciso. Se tutti foldassero, andrebbe bene. Se qualcuno rilanciasse, spingi all-in con la tua mano "top two pair". Se la tua puntata venisse chiamata, potrai effettuare una puntata più ingente al turn.

Azione: Tu punti 200c. Il big blind folda ed il limper chiama. (Ci sono due giocatori e 700c nel piatto).

Turn: A♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 400c. Questa è una brutta carta. Se il tuo avversario era rimasto nel piatto con una coppia ed un asso come kicker, ora avrebbe una doppia coppia superiore. KQ (un'altra mano consistente con i suoi call pre-flop e sul flop) sarebbe ora diventata addirittura una scala completata. Potrebbe inoltre essere aggrappato a due carte di cuori, in un heads-up però è probabile che la tua mano sia la migliore e poiché dovresti chiamare una puntata se venisse fatta, con quel tanto punta tu stesso.

Azione: Tu punti 400c e lui chiama. (Ci sono due giocatori e 1.500c nel piatto).

River: 3♣

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta altre 400c. Poiché dovresti di nuovo chiamare una ragionevole puntata se venisse fatta, è meglio che sia tu stesso a puntare. È una value bet nel caso tu abbia la mano migliore (il che è

plausibile). Inoltre riveste un aspetto difensivo. Tu hai esibito una forza considerevole sia sul flop che al turn e sarebbe davvero difficile per un avversario, in modo particolare per uno passivo, attaccarti ora con una mano peggiore. Se lui rilanciasse ora, abbandoneresti la mano e risparmieresti le tue rimanenti 1.100c.

Azione: Tu punti 400c. Lui chiama e mostra K♥ T♣. La tua doppia coppia si prende il piatto.

I due esempi presentati sono delle anomalie, ovviamente (la maggior parte delle volte la tua mano speculativa farà cilecca). In quei casi, poiché è probabile che tu abbia più avversari in gioco, la cosa da farsi è abbandonare.

MANO 2-8

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.400c) hai 2♠ 2♣ sul bottone.

Azione: Tre dei primi sette giocatori fanno limp, incluso il TAG under-the-gun. I bui sono passivi.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Chiama. Rilanciare di un ammontare paragonabile al piatto per vincerlo subito o condurre la mano heads-up sul flop con moltissimo "dead money" potrebbe solitamente essere una valida alternativa, ma un TAG che fa limp da early position spesso tende una rete. Con il tuo grosso stack e la tua mano speculativa, limitati a chiamare.

Azione: Tu fai call ed entrambi i bui scelgono di vedere il flop per 100c. (Ci sono sei giocatori e 600c nel piatto).

Flop: T♦ 4♦ 3♣

Azione: Tutti fanno check fino a te.

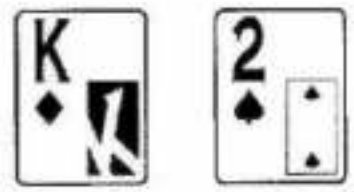
Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Fai check. Con sei avversari ed avendo bucato una mano speculativa, non mettere un altro penny nel piatto a meno di non migliorare gratis la tua mano.

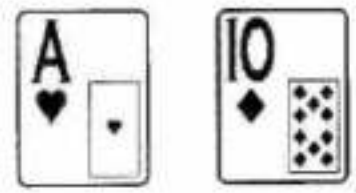
MANI PER RUBARE I

Le mani da furto dei bui in late position sono ora il tuo pane quotidiano. Queste sono mani ottimali per effettuare un open-raise con l'intenzione di vincere i bui (che nella fase mid-blind incominciano ad essere consistenti) prima del flop. Nel provare questo tentativo vorresti avere delle carte che offrano ragionevoli possibilità di vittoria dopo il flop qualora venissero chiamate. Quando stai valutando se giocare una mano da furto dei bui, poniti le tre seguenti domande.

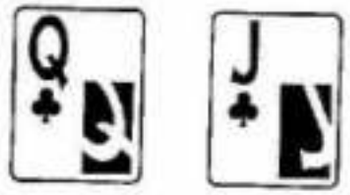
1. Quanto è avanzata la mia posizione? Se sei nello small blind e tutti hanno abbandonato, resta un solo giocatore contro cui battersi. Al contrario, un tentativo di rubare i bui da MP1 ti esporrebbe a 6 giocatori attivi, che potrebbero chiamare o controrilanciare.
2. Quanto è forte la mia mano? Devi valutare il tuo potenziale di connetterti con il flop. Per esempio,



richiede che il flop ti colpisca precisamente sul K, ed anche in questo caso avresti il peggiore dei kicker. Al contrario, mani quali



oppure



hanno potenziale di scala o colore, top pair con un buon kicker o anche semplicemente potenziale di doppia overcard.

3. Quanto è probabile che i miei avversari abbandonino di fronte al mio raise? Nota che la risposta a questa domanda è indipendente dalla forza della tua mano, dato che i tuoi avversari non conoscono la tua mano quando rispondono alla tua puntata. Il big blind è un giocatore loose-aggressive munito di un grosso stack; potrebbe chiamare o controrilanciare con due carte qualsiasi, o è un giocatore timido che difenderebbe il suo buio solamente con una mano monster? Più chiusi e passivi sembreranno essere i rimanenti giocatori (ed in particolare il big blind) e più tu dovresti essere propenso ad effettuare tentativi di furto.

La dimensione del tuo stack è anch'essa cruciale. Al di sotto dei 10BB un tentativo di rubare i bui tende essenzialmente a renderti pot-committed (NdT: ti lega al piatto, dato il suo nuovo e incrementato valore e il tuo stack residuo) e pertanto la tendenza dovrebbe essere quella di spingere all-in nei tuoi tentativi di furto.
Immagina di avere uno stack di 9BB e di effettuare un furto dei bui rilanciando di 3BB. Se vieni chiamato, il tuo stack residuo sarà di 6BB ed il piatto sarà 6,5BB o più. Se subissi un controrilancio all-in riceverai oltre 2-a-1 in termini di pot odds sul tuo call. Questa sarebbe una situazione terribile. Saresti costretto ad abbandonare il

tuo consistente investimento o ad affidare quanto resta del tuo piccolo stack al piatto, pertanto con quel tanto dovresti essere tu stesso a spingere all-in per massimizzare le tue probabilità di acquisire il piatto.

> Con uno stack inferiore ai 10BB, se intendi effettuare un tentativo di rubare i bui, ti conviene andare all-in piuttosto che effettuare una puntata più contenuta.

Nel contempo, con uno stack più ingente (da 15BB a 20BB o più) le tue probabilità di vincere il piatto non diminuiscono in modo così significativo se ti ritrovassi forzato ad abbandonare il piatto a causa di un tentativo di controfurto o a fronte di un flop sfavorevole. Quindi non dovresti esitare ad effettuare un raise standard.
Uno stack moderato, dai 10BB ai 14BB, è il più difficile da giocarsi. Di solito non vuoi rischiare un intero stack di questa entità su un tentativo di rubare i bui tramite un all-in ma se ti ritrovassi costretto ad abbandonare un tuo raise più modesto (a fronte di sviluppi sfavorevoli) il fold rappresenterebbe comunque un colpo pesante per la tua equity.
Per esempio, se i bui fossero 50c-100c e tu (1.150c) aprissi a 300c, allora foldare su un flop sfavorevole o a causa di un reraise pre-flop ti lascerebbe con uno stack di sole 850c, pertanto per procedere in questa situazione occorrerebbe che ciascuna delle tre condizioni appena elencate (la tua mano, la tua posizione, la probabilità che i tuoi avversari rinuncino) sia di fatto favorevole.
Ipotizziamo ora che tu abbia deciso di effettuare il tuo tentativo di rubare i bui e consideriamo alcuni possibili esiti. Se tutti foldassero

sarebbe l'ideale in quanto vinceresti i bui senza scendere nell'arena. Se tu subissi un controrilancio, solitamente dovresti lasciar andare la tua mano non eccellente e proseguire nel torneo. È quando sarai semplicemente chiamato che ti si presenteranno le decisioni più difficili nel post-flop. Analizziamo ora tre principi guida fondamentali.

1. Se legassi solidamente col flop, punta per valore, senza timore. Per esempio, se tu avessi rilanciato pre-flop con KJo, ed il flop portasse un re come carta più alta, allora dovresti puntare sul flop e continuare a rilanciare.

2. Se mancassi del tutto il flop, di solito dovresti effettuare comunque una continuation bet, da circa metà ad un terzo del piatto. Questo perché devi provare un tentativo per strappar via il piatto dopo aver mostrato forza nel pre-flop, ma devi anche evitare di rischiare più chip del necessario. Puntare circa mezzo piatto è un buono standard per questo scopo. Se il tuo avversario puntasse per primo o controrilanciasse, allora dovresti abbandonare la mano.

3. Se centrassi solo parzialmente il flop (tipo realizzando una middle pair, una low pair o un progetto scala o colore), dovresti puntare o rilanciare sul flop, ma evita di ipotecare ulteriori chip se non riuscissi a vincere il piatto sul flop e non migliorassi.

Prendiamo ora in esame qualche esempio concreto di mani da furto dei bui e del gioco post-flop che deve seguire in caso tu venga chiamato.

MANO 2-9

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.800c) hai T♠ T♥ in MP3.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Apri a 300c. Hai un'ottima mano in middle position avanzata. Procedi con un raise standard.

Azione: Tu apri a 300c e vieni chiamato dal big blind (2.100c). (Ci sono due giocatori e 650c nel piatto).

Flop: 9♦ 8♣ 3♠

Azione: Lui fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 500c. La tua overpair è quasi sicuramente vincente, ma verrebbe severamente svalutata da una eventuale overcard. Effettua una puntata nell'ordine del piatto, per proteggere la tua mano.

MANO 2-10

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.350c) hai K♠ J♠ nel cutoff. Entrambi i bui (1.840c e 2.200c) sono tight-aggressive.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Apri a 250c. Anche se sei nella zona fra 10BB e 14BB

devi stare tranquillo; hai comunque una mano solida in late position, pertanto entra con un raise standard a 2BB o a 3BB.

Azione: Tu punti 250c. Il bottone lascia. Il giocatore tight-aggressive nello small blind (1.900c) chiama ed il big blind lascia. (Ci sono due giocatori e 600c nel piatto).

Flop: A♠ Q♥ 2♥

Azione: Lui fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fai check. Normalmente procederesti con una continuation bet di circa 300c-350c. Il fatto che un giocatore TAG abbia chiamato il tuo raise dallo small blind dovrebbe però preoccuparti, e se lui dovesse rilanciare (tipico per un giocatore aggressivo) saresti costretto a foldare, e a ritrovarti con meno di 10BB. Fai check ora, ma punta alla prossima carta se avrai completato la tua scala o se lui si sarà dimostrato debole facendo ancora check.

Azione: Tu fai check.

Turn: 8♦

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Solitamente punta circa 350c. Lui potrebbe avere una coppia intermedia servita e pensare che tu abbia legato una delle overcard; e anche se potrebbe avere AQ ed essere in procinto di tendere una trappola tu devi lo stesso puntare. In ogni caso lui ha mostrato troppa debolezza perché tu non ti decida a sferrare un tentativo di appropriarti di questo piatto. Se lui rilanciasse potresti abbandonare sereno, ma hai anche 4 outs per una scala, in caso lui ti chiami.

MANO 2-11

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.750c) hai A♠ 2♣ di bottone.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Un asso dal bottone è solitamente sufficiente per sferrare un furto dei bui, e con meno di 10BB di stack tu spesso dovresti andare all-in piuttosto che collocare una puntata più contenuta ma che comunque ti leghi al piatto. Un'eccezione al tentare questo furto si presenta quando il tuo avversario gioca particolarmente male e tu avverti di avere maggior vantaggio sfruttando la gracilità del suo gioco, rinunciando quindi a questo furto in quanto solo modestamente proficuo.

MANO 2-12

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.100c) hai A♥ 5♥ di bottone.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Apri a 250c con il tuo asso suited in posizione.

Azione: Tu punti 250c e vieni chiamato dal giocatore loose di small blind (2.800c). Il big blind lascia. (Ci sono due giocatori e 600c nel piatto).

Flop: K♥ 5♣ 3♠

Azione: Lui punta il minimo, 100c.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia a 400c. Una coppia media è forte nel heads-up, e anche se la tua mano fosse inferiore alla sua, la tua coppia e il tuo progetto colore backdoor (oltre 6 outs in totale) migliorerà entro il river oltre il 25% delle volte. Se lui controrilanciasse, tu abbandona, ma questo è improbabile. Tu stai esibendo enorme forza con la puntata pre-flop ed il rilancio sul flop. Se lui avesse avuto una mano sufficientemente forte da consentirgli di controrilanciare ulteriormente (come una top pair con buon kicker, oppure un set) avrebbe probabilmente fatto check sul flop, sapendo che tu avresti probabilmente puntato nel ruolo di aggressore pre-flop, consentendogli così di assestare un check-raise.

MANO 2-13

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.300c) hai Q♠ J♠ di bottone. I blind sono tight-passive.

Azione: MP1 apre a 300c e tutti gli altri foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Folda. Con suited connector alti sul bottone tu saresti stato felice di spendere un tentativo per rubare i bui (se nessuno fosse ancora entrato nel piatto). In questo caso però il giocatore MP1 ha già collocato una solida puntata e così non puoi sperare di aggiudicarti i bui senza un confronto. La tua mano non è sufficientemente forte per rilanciare, e tu di solito dovresti evitare di fare "smooth call" di fronte a dei raise pre-flop.

MANO 2-14

Blind: 100c-200c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (3.100c) hai J♠ T♠ nello small blind. Il big blind (900c) è loose.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Spingi all-in. Il tuo JTs è una mano considerevolmente sopra la media, e merita certamente un tentativo di furto. Avendo però uno stack di oltre 15BB, normalmente non dovresti spingere all-in; tuttavia in questo caso lo stack del tuo unico avversario è di 900c dopo il prelievo del buio e pertanto la tua puntata è di fatto di sole 1.000c effettive (poiché devi coprire anche metà del suo big blind). Tutto ciò che tu punti oltre questo limite va a finire in un side pot che viene automaticamente assegnato a te.

Questo principio viene discusso più dettagliatamente nella sezione "Adattarsi a differenti stack" di questa Parte 2.

MANO 2-15

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai K♦ Q♦ in MP3.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Effettua una puntata standard di 300c intesa come furto dei bui.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore tight nel big blind, che chiama per ulteriori 200c. (Ci sono due giocatori e 650c nel piatto).

Flop: A♥ 9♦ 2♠

Azione: Il big blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 300c. *Tu devi sempre chiederti cosa stai cercando di ottenere con la tua puntata.* Questa puntata esigua sarà sufficiente a farti capire se il tuo avversario ha l'asso, e dovrebbe farti vincere il piatto qualora lui non avesse l'asso. Poiché non ci sono progetti scala o colore sul board, il tuo avversario tight non si tratterrà oltre nel piatto senza un asso dopo che tu ti sei mostrato forte nel pre-flop e con una continuation bet su un flop contenente un asso. In particolare, lui probabilmente abbandonerà una mano come 7♠ 7♥. Se la tua puntata venisse chiamata o rilanciata, termineresti di mettere chip nel piatto e potresti uscirtene avendo ancora chip sufficienti per rimanere in gara. Se invece avessi eseguito una puntata equivalente al piatto, tu te ne saresti impossessato ugualmente nel caso lui fosse stato sprovvisto di un asso, ma avresti gettato via le chip in eccesso se lui avesse rilanciato la tua puntata.

> Mai puntare più chip del necessario per eseguire un tentativo di stuff su un piatto che non vincerai allo showdown.

MANO 2-16

Blind: 100c-200c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (3.100c) hai K♣ J♠ sul bottone. Il big blind (2.400c) è loose-passive.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 500c. Hai due carte alte sul bottone e questo protegge bene il tuo raise.

Azione: Tu rilanci a 500c. Lo small blind folda ed il big blind controrilancia all-in.

Domanda: Chiamare o lasciare?

Risposta: Lascia. Il piatto è 2.400c (il suo reraise) + 300c (i bui) +500c (la tua apertura) = 3.200c, e chiamare ti costerebbe 1.900c. Nonostante il piatto ti offra pot odds maggiori di 3-a-2 dovresti foldare. Questo call impegnerebbe gran parte del tuo stack ed un giocatore passivo che effettua una mossa così poco caratteristica per il suo stile indica una forza genuina, pertanto il suo range di mani plausibili ha tutta l'aria di essere favorito almeno al 60% contro la tua mano. Lascia cadere questa sfida e prosegui nel torneo.

MANO 2-17

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.500c) hai Q♦ 9♠ sul bottone.

Azione: In sei foldano, lasciando solo te ed i due bui tight-passive (1.900 e 2.100).

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 250c. Quando tutti foldano fino a te, e tu sei di bottone, dovresti effettuare alquanto liberamente dei furti contro due bui che sono tight-passive (in tal caso le caratteristiche del big blind sono di primaria importanza). Qui tu hai una mano sopra la media ed uno stack sopra la media; pertanto effettua una puntata standard di 2,5BB o 3BB.

MANO 2-18

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.500c) hai Q♦ 9♠ nel cutoff. Il big blind (2.100c) è loose-aggressive.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Diversamente dalla situazione presentatasi nell'altra mano, dovresti gettar via Q9o in questa situazione. Qui hai un avversario in più, e se dovesse chiamare avrebbe poi posizione su di te dopo il flop; inoltre, cosa ancora più importante, la combinazione di un big blind loose-aggressive e la marginalità delle tue carte va tradotta in un chiaro fold. Aspetta un'opportunità più favorevole per un furto dei bui.

MANO 2-19

Blind: 50c-100c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.600c) hai 8♠ 8♣ nel cutoff.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia a 300c. Hai una mano significativamente al di sopra della media (in late position nella fase di mid-blind). Attacca i bui con una apertura solida, 3BB o 4BB.

Azione: Tu rilanci a 300c. Il bottone (1.900c) chiama. Lo small blind folda. Il big blind (1.400c) chiama. (Ci sono tre giocatori e 950c nel piatto).

Flop: K♦ 8♦ 3♦

Azione: Il big blind fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Due fattori risultano fondamentali nella tua decisione di spingere all-in.

1. È molto probabile che tu abbia la mano migliore, ed anche se qualcuno avesse floppato colore (nel qual caso sarebbe improbabile un fold) la tua mano migliorerà a full oltre un terzo delle volte. Tuttavia, se lasciassi scendere sul board un'altra carta la tua mano verrebbe completamente svalutata da un eventuale quarto quadri sul board: rimarrebbe valida solo per smascherare un bluff.
2. Il piatto ora contiene 950c, quasi tre quarti del tuo stack residuo.

La combinazione fra un grosso piatto e una mano completata eccellente ma tuttavia estremamente vulnerabile rende questa una situazione in cui spingere.

MANO 2-20

Blind: 100c-200c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.600c) hai 8♠ 8♣ nel cutoff.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Vai all-in. Questa mano è identica alla precedente a parte il fatto che ora il tuo stack è di 8BB invece che 16BB. La tua posizione e la forza della tua mano richiedono ancora di sferrare un furto dei bui, ma avendo uno stack corto è meglio andare all-in piuttosto che fare un raise più basso.

MANO 2-21

Blind: 50c-100c; 10 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.890c) sei UTG con A♠ Q♣.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Folda. A parte quando il tavolo è short handed in fase di high-blind, AQo dovrebbe esser foldata dalle prime posizioni (eccetto quando hai uno stack corto). C'è poco nel piatto e chiunque chiami la tua apertura potrebbe superarti grazie al kicker con AK se scendesse un asso. Non entrare.

MANO 2-22

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.900c) hai A♠ Q♠ di bottone. I bui (1.800c e 3.100c sono loose-passive).

Azione: Tutti foldano fino a te.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 350c. Spingere all-in è probabilmente sbagliato giacché hai quasi 20BB in chip. Anche se normalmente non dovresti esercitare dei tentativi di rubare i bui contro dei giocatori calling station, la tua mano è troppo forte per essere foldata. Rilanciando corposamente (3.5BB) forzerai i tuoi avversari ad abbandonare il piatto ora o a pagare troppo con la mano peggiore fuori posizione. Un'opzione alternativa sarebbe di chiamare per 100c, avvantaggiandoti così della tua posizione e della tua mano forte, mantenendo nel contempo ridotto il piatto. Dovresti prendere in considerazione questa possibilità di smooth-call in situazioni simili solamente se hai le necessarie abilità post-flop per capire quando la tua top pair è battuta, in modo così da evitare di perdere tutto su un piatto piccolo nel caso uno dei due bui migliorasse solidamente col flop.

Azione: Lo small blind folda, ma il big blind chiama aggiungendo le rimanenti 250c. (Ci sono due giocatori e 750c nel piatto).

Flop: Q♥ J♣ 2♠

Azione: Il big blind fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 450c. Hai legato solidamente col flop ed il tuo scopo è di ottenere valore per la tua mano.

Azione: Tu punti 450c e lui chiama. (Ci sono due giocatori e 1.650c nel piatto).

Turn: 8♥

Azione: Il tuo avversario punta 100c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Il piatto contiene 1.750c, ed in questo momento ti restano poco più di 1.000c. Con top pair e top kicker non puoi lasciare questa mano, pertanto punta ciò che resta delle tue chip ora, forzando il tuo avversario ad abbandonare questo enorme piatto o a battere la tua mano (che è una mano monster per un heads-up) allo showdown.

FURTI E CONTROFURTI

DISTINGUERE UNO "STEAL RAISE" DA UN "VALUE RAISE"

Prima di discutere nella prossima sezione la fondamentale giocata del controfurto dei bui dobbiamo imparare come si fa a classificare un raise. Quando qualcuno effettua un rilancio nella fase di mid-blind, le sue motivazioni vanno scomposte in due componenti:

1. Il desiderio di rubare i bui.
2. L'intenzione di raccogliere valore avendo una mano superiore.

Se agisci dopo chi ha rilanciato, il tuo compito consiste nel ricostruire mentalmente se la sua puntata sia essenzialmente un furto dei bui o se sia stata effettuata primariamente per valore. I due criteri più importanti per decidere sono l'aggressività di chi ha puntato e la sua posizione. Più passivo è il raiser, e tanto più probabilmente risulterà effettivamente in possesso di una mano di valore. Similmente, più anticipata risulta la sua posizione, e tanto più probabilmente lui avrà una mano forte.

Risulta significativa anche l'entità della puntata in paragone al suo stack ed al valore dei bui. Se l'entità della puntata fosse anomala, questo spesso indica una mano forte. Infatti, la maggior parte dei giocatori avverte l'istinto di muoversi in modo ingannevole quando è in possesso di mani autentiche e questo porta a puntate anomale.

Per esempio, se un giocatore tight-passive che non rilancia mai

prima del flop raddoppiasse da MP1, lui avrà quasi sicuramente una mano. Analogamente, un giocatore tight-aggressive che spinge sempre all-in quando è corto rispetto ai bui, nasconderà forse una mano monster se effettuasse solamente un rilancio minimo da posizione finale avendo uno stack corto.

Esercizio: Classifica le seguenti puntate come "value" (per valore) o "steal" (per furto). In ciascun caso, hanno tutti foldato fino al raiser.

1. Bui a 50c-100c: un giocatore passivo (900c) rilancia a 300c quando altri 5 giocatori devono ancora prendere la parola.
2. Bui a 100c-200c: un giocatore tight-aggressive (3.500c) rilancia a 550c dal bottone.
3. Bui a 50c-100c: un giocatore molto aggressivo (1.500c) rilancia a 300c da UTG. Questo avversario è solito effettuare dei tentativi di rubare i bui con puntate da 300c.
4. Bui a 200c-400c: lo small blind (1.750c), un giocatore loose-passive, va all-in contro il big blind (2.400c).

Risposte:

1. Value Raise (Raise per valore). Un gioco aggressivo da parte di un giocatore solitamente passivo indica forza. La sua posizione non avanzata conferma questa ipotesi.

2. Steal (Furto). Un TAG che punta dai 2.5 ai 3BB da late position è quasi sempre alle prese con un tentativo di rubare i bui.

3. Value Raise (Raise per valore). Ogniqualvolta un giocatore punta dalle prime posizioni dovresti desumere che lui abbia una mano.

4. Steal (Furto). Ogniqualvolta i bui sono alti e tutti foldano fino allo small blind, e questi va all-in, dovresti pensare: "tentativo di rubare il big blind".

Si tenga presente che la distinzione non è bianco/nero, ed inoltre una puntata avrà spesso sia una componente per valore sia una per furto. Ciononostante vorrai comunque interpretare la motivazione primaria che ha portato a quella puntata. Farlo ti consentirà di aggredire violentemente ed intelligentemente con una giocata chiamata "re-steal".

IL CONTROFURTO (RE-STEAL)

Ci sono due tipi di rilanci per rubare i bui nei tornei di poker: il furto e il controfurto. Il furto è un rilancio effettuato da late position per incamerare i bui. Il controfurto è un controrilancio da late position [*o dagli stessi bui, vedi l'esempio 2-24; N.d.S.*] ed è inteso per vincere i bui oltre all'iniziale tentativo di furto.

Dovresti considerare l'opportunità di effettuare un controfurto quando i seguenti criteri sono rispettati:

1. Un avversario ha effettuato una puntata che tu classifichi come principalmente motivata dal tentativo di rubare i bui. Questa lettura è importante in quanto aumenta la probabilità che alla mano dell'avversario manchi la forza necessaria per chiamare il tuo controfurto.
2. Tu hai un potenziale di showdown ragionevole. Chiaramente, ciò che tu vuoi dalla tua mano è che essa non figuri come pesantemente svantaggiata nel caso che il tuo controfurto venisse chiamato.
3. Il controfurto è sufficientemente consistente da far sì che il piatto rappresenti una porzione significativa del tuo stack e tuttavia non così grosso da rendere l'avversario pot-committed e quindi forzatamente orientato al call.

Vedremo le specifiche di questi criteri nelle mani proposte negli esempi contenuti in questa sezione. Il controfurto ti consente di rivestire il ruolo di ultimo aggressore, rappresentando grandissima forza giocandoti tutte o quasi le tue chip dopo che un giocatore aveva già rilanciato.

Gli avversari solitamente abbandoneranno anche mani solide piuttosto che arrischiare l'intero torneo contro un giocatore che ha esibito una tale forza. Inoltre, nessuno potrà giocare di rimando su di te una volta che tu hai già messo tutte le tue chip nel piatto, ed accaparrarsi il piatto senza rischiare un confronto rappresenta un immenso guadagno quando stai incamerando sia i bui che il raise da furto.

Se il tuo controfurto venisse chiamato da una mano eccellente, allora la tua classificazione come "tentativo di rubare il buio" si rivelerebbe esser stata errata. Distinguere rilanci che tentano di rubare i bui da rilanci per valore non è una scienza esatta, ma tu in seguito dovresti analizzare con attenzione la mano e chiederti a mente fredda se non ci fossero stati per caso degli indizi del fatto che il raise iniziale fosse per valore.

Se vieni chiamato da una mano non-premium, allora, benché questo sia comunque un esito poco gradito, almeno la tua mano decente potrebbe riuscire a tenere facendoti vincere un piatto enorme. Tuttavia dovresti assicurarti che il tuo stack sia effettivamente sufficientemente grosso per spaventare il tuo avversario, facendogli abbandonare il suo raise. Non esercitare un controfurto del buio contro un avversario ormai pot-committed.

È del tutto possibile che un avversario chiami con una qualsiasi mano decente o persino media, in modo particolare un giocatore dotato di grosso stack in un sit 'n go con buy-in basso. Se questo succede e le carte non scendessero in tuo favore, non preoccuparti perché tanto il tuo gioco aggressivo pagherà a lungo termine.

Abbandonare o mettere a rischio tutte le tue chip con un grosso controfurto può essere una decisione difficile. Ora analizzeremo diversi dei fattori cruciali che intervengono nel processo decisionale.

MANO 2-23

Blind: 100c-200c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.700c) sei di bottone con K♠ J♠. I due bui (4.500c e 5.800c) sono rimasti inattivi per diverse mani, ed anche tu. I bui saliranno presto a 200c-400c.

Azione: Il chip leader LAG (8.000c), primo ad agire, fa un caratteristico rilancio minimo, 400c.

Domanda: Foldi, chiami o controrilanci?

Risposta: Vai all-in in controfurto. Ci sono 700c nel piatto, ovvero oltre il 40% del tuo stack. Tu hai una mano decente con del potenziale di showdown, ed il chip leader spesso si ritrarrà da un tentativo di furto sbilenco ormai smascherato.

In aggiunta, sei nella necessità di correre dei rischi in questa situazione. Con meno di 10BB nel tuo stack e prossimi ad un raddoppio dei bui (che in un tavolo a 4 giocatori ti spetterà di versare praticamente di continuo), devi darti una mossa. Una situazione come questa, nella quale tu hai una mano decente e sei l'aggressore contro avversari che hanno mostrato poca forza, è ideale per rischiare le tue chip.

MANO 2-24

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.600c) hai Q♠9♠ nel big blind. Il bottone (2.400c) è un giocatore loose che di frequente colloca dei rilanci minimi ai quali nessuno ha finora risposto.

Azione: Tutti foldano fino al bottone, che piazza un rilancio minimo per 400c. Lo small blind folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Hai una mano sopra la media, ed è chiaro che il bottone potrebbe aver rilanciato del doppio del big blind anche con mani marginali e pertanto è altamente probabile che lui abbandoni, piuttosto che rischiare gran parte del suo stack.

Nel frattempo ci sono già 700c sul tavolo, circa metà del tuo stack. Se venissi chiamato dovresti comunque vincere abbastanza spesso, poiché ti troveresti di fronte a mani solo di poco favorite, quali A♥ T♠ o 7♦ 7♥.

MANO 2-25

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.400c) hai K♠ 9♣ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino all'aggressivo bottone (2.300c), che rilancia a 300c. Lo small blind folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Hai una mano decente e quasi sicuramente ti trovi di fronte ad un tentativo di rubare i bui. Ma tuttavia, sia chiamare che controrilanciare si presentano come opzioni problematiche. Se tu chiamassi, giocheresti un piatto considerevole (650c) fuori posizione. Anche se centrassi il flop, potresti ritrovarti battuto da un kicker migliore qualora il tuo avversario avesse una mano migliore di quanto ti saresti aspettato.

Invece, controrilanciare all-in significa rischiare 2.300c per vincerne solo 450, il che non rappresenta un ritorno sufficiente sul tuo

investimento ad un punto del torneo in cui non sei sotto alcuna pressione che ti spinga a fare per forza una mossa. Un controrilancio inferiore sarebbe più ragionevole, ma saresti sul punto di entrare in pot-commitment qualora il tuo avversario non foldasse, e questo rappresenta un rischio non necessario quando tu hai uno stack di ben oltre 20BB.

MANO 2-26

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (4.500c) sei chip leader, e hai K♠ Q♠ di bottone. I due giocatori di buio sono tight-aggressive ed hanno circa 2.000c ciascuno.

Azione: Il secondo chip leader (3.800c), un giocatore loose-aggressive, rilancia a 1.000c da MP3.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. È improbabile che il tuo avversario LAG voglia rischiare l'intero torneo per venire a vedere cosa hai in mano. Le 1.600c che ti candidi a vincere senza un confronto sono una botta di salute e ti aiuteranno a rinsaldare il tuo controllo su questo tavolo. Se lui chiamasse, tu saresti nettamente sfavorito solo contro mani monster quali AK, AQ, AA, KK, QQ.

MANO 2-27

Blind: 100c-200c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.100c) hai A♠ 3♠ nello small blind. Il bottone (2.600c) è tight-aggressive.

Azione: Tutti foldano fino al bottone, al quale tu hai precedentemente visto provare dei raise per rubare. Lui rilancia a 500c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Controrilancia all-in. Il suo è un ovvio tentativo di rubare i bui e tu hai una mano decente. I giocatori tight-aggressive detestano subire un controfurto quando hanno avviato un furto, ed abbandoneranno la mano se non saranno già pot-committed. Dato il tuo asso suited, se venissi chiamato la situazione che si rivelerà a quel punto non potrà essere tanto peggio di 2-a-1 a tuo sfavore, a meno che lui non abbia precisamente AA.

MANO 2-28

Blind: 100c-200c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.900c) hai A♠ T♣ nel cutoff.

Azione: Tutti foldano fino ad un giocatore loose-passive in MP3 (3.600c), che rilancia a 750c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Primo, quando un giocatore loose-passive entra da middle position con un raise, questo di solito indica una mano forte. Altrettanto importante: le tue chance di vincere un piatto senza

dover lottare sono esigue visto che è improbabile che lui abbandoni la sua mano per sole altre 1.150c. Inoltre ci sono altri tre giocatori attivi dopo di te. Se tu fossi in procinto di dover pagare dei bui più alti, allora tentare la sorte ora piuttosto che lasciarsi mangiare dai bui sarebbe un'opzione sensata. Ma, per come si presenta la situazione in questo caso, lascia stare.

MANO 2-29

Blind: 100c-200c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai 2♠ 2♣ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino allo small blind (2.400c), il quale rilancia a 600c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Controrilancia all-in. Questa è una situazione in cui le condizioni sono perfette per un controfurto. Il raise è stato effettuato dallo small blind, quindi dovresti leggerlo come un tentativo di furto. Le 800c sul tavolo rappresentano un buon 40% del tuo stack, ovvero un enorme guadagno se lui dovesse rinunciare, e inoltre il tuo stack è sufficientemente grande da far si che lui non debba chiamare il tuo raise essendo ormai pot-committed. Infine, il tuo 2♠ 2♣ sarebbe circa alla pari se lui dovesse chiamare con una qualsiasi mano (ad esempio A♥ Q♥) che non sia una overpair.

MANO 2-30

Blind: 100c-200c.

La tua Mano: Tu (1.400c) sei di bottone con Q♠ 9♠.

Azione: Tutti foldano fino al cutoff TAG (3.000c), il quale rilancia a 500c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Hai una mano appena decente, ma ti stai avvicinando alla situazione in cui avrai uno stack corto, e per questo l'opzione del controfurto ti tenta. Tuttavia il tuo avversario TAG non abbandonerà il piatto per altre 900c. Le pot odds sarebbero troppo alte e l'attacco non sufficientemente incisivo per indurre nemmeno il più conservativo dei giocatori a rinunciare qui alle sue chance di vincere il piatto.

Inoltre, è probabile che la tua mano sia in svantaggio contro una coppia o contro una mano con carta alta superiore. L'istinto aggressivo è giusto, ma devi scegliere con attenzione i momenti opportuni. Qui la tua mano non è eccellente, non sei in disperato bisogno di fare una mossa ed il tuo avversario nella maggior parte dei casi chiamerà con una mano (spesso di poco) migliore. Questo non è il momento per fare una mossa.

MANO 2-31

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai A♠ T♠ di bottone. I bui (1.400c e 1.900c) sono passivi.

Azione: L'UTG+1 tight-passive (1.800c) rilancia a 300c. Tutti gli altri foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Hai una mano di qualità, in late position, ed affronti un raise e due bui passivi. Questa però è una giocata per valore, poiché il raiser è in early position e passivo, quindi spesso verrai chiamato da una mano eccellente (un asso migliore o una coppia di jack o superiore). In aggiunta, tu metti a repentaglio tutte le tue chip per vincere le 450c sul tavolo, ovvero meno di un quarto del tuo stack. Sotto il profilo del chip count, tu hai una posizione decente nel torneo e non sei sotto alcuna pressione che giustifichi una mossa "forzata". Risparmia le tue chip per un'opportunità migliore.

Passiamo ora ed esplorare gli effetti di un piccolo cambiamento nell'azione pre-flop.

MANO 2-32

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai A♠ T♠ di bottone. I bui (1.400c e 1.900c) sono passivi.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore aggressivo in MP3 (2.100c), il quale rilancia a 400c. Il cutoff loose-passive (2.900c) chiama.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Controrilancia all-in. Vi sono due differenze chiave tra questa mano e quella precedente:

1. Nonostante ora vi siano già due avversari nel piatto, è stata esibita molta meno forza. Un giocatore aggressivo in middle position avanzata effettua un tentativo standard di rubare i bui e viene chiamato da un giocatore passivo con un grosso stack. Ciò è molto meno minaccioso di un solo giocatore passivo che effettua un raise da early position, poiché la motivazione da MP3 è presumibilmente quella di un furto e il call del passivo cutoff non esibisce forza.

2. Inoltre, ora vi sono 950c nel piatto. Queste ammontano a quasi metà del tuo stack e rappresenterebbero un enorme guadagno in termini di chip/equity se vincessi il piatto senza dover lottare. Se il cutoff avesse foldato, il piatto di 550c avrebbe costituito un guadagno molto più modesto qualora tu lo avessi rubato con successo.

Con una mano solida quale ATs, tu devi avvantaggiarti di queste condizioni favorevoli che ti stanno venendo offerte, ed effettuare una giocata aggressiva con tutte le tue chip.

In questa mano è contenuto un principio chiave del controfurto:

> Dovresti essere molto più incline ad effettuare un controfurto dei bui se il primo furto fosse seguito da uno o più call, piuttosto che solo contro il giocatore che provava a rubare.

Questo perché il piatto cresce enormemente con ogni ulteriore call

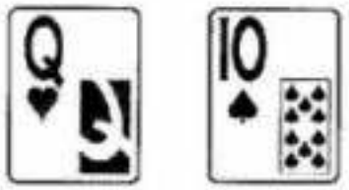
e tuttavia nel frattempo non si è manifestata alcuna forza. Certamente un giocatore ingannevole potrebbe talvolta effettuare uno smooth-call pre-flop con AA o KK, ma in generale un secondo giocatore che entrasse nel piatto non controrilanciando mostrerà debolezza e tu dovresti attaccare questa debolezza quando il piatto è grosso e la tua mano ha un decente potenziale di showdown.

ATTACCARE IL GIOCO PASSIVO E RILANCIARE FREQUENTEMENTE

HIGH-BLIND LIMPER (HBL)

Ogni volta che noti che un giocatore fa limp molto frequentemente dopo che è ormai finita la fase di low-blind, etichettalo come "High-Blind Limper" (HBL), magari servendoti della possibilità di associare note ai giocatori offerta dal tuo software di gioco online. Prima di usare questa informazione devi aver osservato questo comportamento più di una volta, o avergli visto rivelare una mano non eccellente allo showdown dopo un suo limp in fase di mid/high-blind. Se non lo facessi ti esporresti al gioco di avversari aggressivi che fanno limp sperando di controrilanciare.

Una volta che tu hai avuto modo di assicurarti che il tuo avversario è un HBL genuino, sii incline a rilanciare su di lui con più mani del normale. Sapere che il tuo avversario è solito fare limp in fase di high-blind senza una mano eccellente costituisce una informazione preziosa. Se fossi short stack (con meno di 10BB) dovresti spesso rilanciare all-in con mani marginali quali



o con una coppia bassa servita, o con suited connector medi, se fossi in late position e nessun altro fosse ancora entrato nel piatto.

Poiché ci sarà oltre un quarto del tuo stack sul tavolo e nessuno avrà mostrato forza, questa è un'eccellente opportunità per fare una mossa data la combinazione di mano decente + posizione, che minimizza il rischio che un inatteso giocatore ti chiami con una mano monster. Questo importante argomento verrà discusso in maggior dettaglio nella Parte 3, dedicata alla fase di "High-Blind". Per ora vediamo già alcuni esempi.

MANO 2-33

Blind: 100c-200c.

La tua Mano: Tu (1.300c) hai K♠ 9♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino ad un bottone loose-passive (2.400c), che fa call. Lui ha chiamato molte volte durante i livelli 50c-100c e 100c-200c. Lo small blind folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Il piatto è 500c, quasi il 40% del tuo stack. (Ricorda che il buio collocato di fronte a te è una puntata che tu sei già stato forzato ad effettuare, e rivincerlo sarebbe altrettanto buono quanto vincere qualsiasi altre chip). Il bottone sembra essere un HBL e chiamando non ha dimostrato alcuna forza reale, e inoltre tu hai una mano ragionevole. Sfrutta queste condizioni, ideali per un rilancio all-in.

Incidentalmente, avrai modo di scoprire che uno stile di gioco loose-passive è fortemente correlato ai giocatori HBL.

MANO 2-34

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.400c) hai A♠ Q♠ in MP3.

Azione: Un giocatore loose-passive (1.800c) fa limp da MP1 e tutti gli altri foldano, fino a te.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 350c. La tua mano è troppo forte per foldare, ma con sole 250c sul tavolo ed uno stack di 2.400c, un all-in ti farebbe rischiare troppe chip per la possibile ricompensa. Inoltre, anche se il tuo avversario è loose, tu ancora non sai per certo se lui sia un HBL. Quindi ti conviene effettuare un rilancio standard data la tua mano forte e la posizione favorevole.

Azione: Tu punti 350c. Tutti foldano fino al limper, il quale chiama. (Ci sono 2 giocatori e 850c piatto).

Flop: 5♦ 4♥ 2♠

Azione: Lui fa check.

Domanda: Puntare o fare check?

Risposta: Punta 450c. Con 6 outs per le tue overcard (che sono quasi certamente buone), una scala ad incastro, ed un colore backdoor, tu hai circa il 40% di probabilità di migliorare se venissi chiamato. Tuttavia la tua mano è probabilmente in testa già in questo momento e, con l'aggressione esercitata prima del flop, una puntata di mezzo piatto circa è perfetta. Se lui non avesse nulla in mano, probabilmente folderà. Ma se lui dovesse controrilanciare, tu probabilmente dovresti foldare (contro una probabile overpair medio alta, come 7♥ 7♠).

Nota che una puntata nell'ordine del piatto sarebbe sprecata. Tu hai mostrato forza e stai effettuando una puntata ragionevole dopo il flop. Se lui non abbandonasse per 450c, è improbabile che potrebbe farlo per poche centinaia di chip in più.

MANO 2-35

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (2.400c) hai A♠ 8♠ nel cutoff.
Azione: Un giocatore tight (1.800c) fa limp da UTG+1. Tutti gli altri foldano fino a te.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Folda. Un avversario tight che fa limp da early position è possibile che stia tendendo una trappola. Rilanciare all-in significa rischiare troppe chip in una situazione marginale. Inoltre un qualsiasi rilancio più contenuto (così come anche un call) ti esporrebbe ad un possibile controrilancio da parte di uno dei tre giocatori posizionati dopo di te, o più facilmente da parte del limper iniziale.
Infine, tu non ti trovi in disperato bisogno di fare una mossa con ben oltre 10BB nel tuo stack. Saresti molto più incline a farlo con uno stack più corto, mentre invece perdere un grosso piatto qui ti danneggerebbe sensibilmente. Evita il coinvolgimento.

Modifichiamo questa mano ottenendo una situazione nella quale aggredire sarebbe giustificato.

MANO 2-36

Blind: 100c-200c, ante: 25c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.800c) hai A♠ 8♠ nel cutoff.
Azione: Tutti foldano fino ad un giocatore HBL in MP3 (2.400c), il quale chiama.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Vai all-in. Ora tu sei molto più incline al fare una mossa poiché il tuo stack è più piccolo, ed anche a causa di una maggior quantità di "dead money", dovuta agli ante. È inoltre assai meno probabile che l'avversario che vai ad affrontare stia tendendo una trappola, e il tuo logico e ragionevole rilancio per accaparrarti il piatto non è vulnerabile a causa di un possibile controrilancio poiché tu vai già a versare nel piatto tutte le tue chip. Pertanto, spingi.

HIGH-BLIND LIMPER IN GRUPPO

In una sezione precedente abbiamo considerato una mano dove la presenza di un secondo giocatore entrato nel piatto poteva indurre a un controfurto. Allo stesso modo, la presenza di un secondo HBL può rivelarsi un fattore cruciale nel decidere di rubare il piatto con una giocata aggressiva nel pre-flop.
Ecco un importante principio che entra in gioco quando sono presenti più high-blind limper.

> Mentre il primo giocatore che fa limp in fase di mid/high-blind potrebbe anche avere una mano discreta, i giocatori che chiamano successivamente è raro che stiano tendendo una trappola.

Spiegazione: Questo è in tutto simile al concetto proposto in merito al controfurto effettuato dopo un furto seguito da uno o più call. Può succedere che un giocatore (anche uno che si è avuto modo di osservare essere un HBL) faccia limp con una mano eccellente per indurre un tentativo di rubare i bui da parte di una mano più debole (anche se un giocatore passivo che fa limp solitamente lo fa nel senso letterale, dei giocatori deboli possono ritenere che, se non altro, tale modo di giocare ingannevole sia divertente). Al di là di questo però è quasi impossibile che il secondo caller stia tendendo una trappola poiché lui ha già un limper ed entrambi i bui nel piatto come vittime per il suo attacco qualora lui sia effettivamente in possesso di una mano eccellente. Dopo il secondo limper è più

facile che i limper siano stati motivati ad entrare grazie alle odds sempre più favorevoli elargite dal piatto e quindi potrebbero averlo fatto con mani generalmente più deboli.
Pertanto che ci sia un singolo o molti HBL nel piatto, tu avresti sostanzialmente sempre le stesse probabilità di venir chiamato da una mano legittima se effettuassi un rilancio consistente. A parità di rischio però, con diversi HBL vi è corrispondentemente un maggior numero di chip da incamerare subito con una giocata aggressiva.

Le seguenti mani mostrano come e quando sfruttare una situazione caratterizzata dalla presenza di diversi HBL.

MANO 2-37

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.400c) hai T♠ 9♠ nel big blind. I bui saliranno a 200c-400c tra un minuto.
Azione: Due HBL conclamati (2.400c e 1.900c) fanno limp da early position, ed il bottone (3.000c), un giocatore più tight, chiama. Lo small blind (1.200c) completa.
Domanda: Fare check o puntare?
Risposta: Rilancia all-in. Ci sono già 1.000c sul tavolo, nessun avversario ha mostrato particolare forza e tu hai una mano che gioca relativamente bene in caso subisse un call. Inoltre tu dovrai in ogni caso fare una mossa a breve per evitare di ritrovarti dissanguato dai bui; pertanto, spingi ora.
Si profilano tre possibili scenari quando tu butti nel piatto tutte le tue chip in questa situazione.

1. Foldano tutti. Questo non è improbabile. Il primo limper è un HBL conclamato, e ha effettuato uno standard limp loose-passive con poca comprensione di fattori quali posizione o pot odds; è facile che la sua mano gli sia piaciuta in un primo momento, ma non voglia poi rischiare un pesante danno al suo stack una volta posto di fronte alla palese forza della tua giocata. Poi gli altri, che si sono lasciati trascinare nella catena di call dal miraggio "pot odds" che andavano via via gonfiandosi, fanno a loro volta fold. Tu aggiungi 1.000c al tuo stack da 1.400c senza nemmeno vedere il flop: un'enorme successo.

2. Un HBL chiama e gli altri foldano. Questo succede quando il primo HBL stava invero invitando successivi call o magari desiderava semplicemente giocarsela con una mano decente, oppure quando il primo HBL della catena folda ma un giocatore successivo decide di giocarsela, viste le eccellenti pot odds (spesso come giustificazione intuitiva, piuttosto che conscia). In questo caso sei entrato in un azzardo, e ti stai giocando il tuo intero stack in una scommessa la cui precisa tipologia può a priori ricadere in un ampio spettro: nel caso migliore sarà grosso modo una scommessa alla pari (contro un'underpair) e nel caso peggiore ti vedrà sfavorito 6-a-1 (contro un'improbabile overpair), ma ricorda che il piatto è rimpinzato di 1000c (più della metà del tuo stack di 1.400c) in dead money.

In aggiunta, i suited connector medi se la cavano bene anche contro molte mani eccellenti (escluse le coppie) e il caso peggiore che potrà presentarsi più comunemente ti vedrà sfavorito 3-a-2. Per

esempio, le tue chance di spuntarla sono quasi esattamente del 40% contro AKo. (Per ulteriori informazioni a questo riguardo si veda l'Appendice D: "Equity delle Mani Preflop"). Per ottenere una rapida misura di quanto il nostro rilancio all-in sia stato una buona mossa, prendiamo la stima comunque conservativa che se uno degli HBL chiama tu sia allora sfavorito 2-a-1. In questo caso il tuo cEV è -133c

$$cEV = (1/3)\,(1.400c + 1.000c) - (2/3)\,(1.400c) = -133c$$

Anche se negativo, è di entità tutto sommato modesta se lo confronti al decisamente positivo cEV di 1.000c che la tua giocata realizza tutte le volte che vinci il piatto senza dover lottare.
É inoltre ben possibile che se un tuo avversario chiama lo faccia con una underpair, rendendo il cEV della tua giocata ancor più positivo vista la presenza di tutto quel dead money.

3. Diversi HBL chiamano. Questo è lo scenario più sfavorevole, ma è anche il più improbabile poiché richiede che un giocatore che ha partecipato alla catena di limp assista ora al tuo rilancio all-in e successivamente al call su questo rilancio, e nonostante tutto decida lo stesso di chiamare. Tutto è possibile, ed in modo particolare nelle partite low-stakes (NdT: livelli di buy-in bassi) ma questo è illogico per quasi tutte le possibili mani che lui potrebbe avere, e di conseguenza si verificherà di rado.

Il primo caso, quando tutti foldano, è ovviamente l'ideale e dovrebbe avverarsi almeno un 30% delle volte. Se noi supponiamo che lo stravagante scenario con molti call si realizzi un 10% delle

volte, e ti costi in media metà del tuo stack, allora il caso di un singolo call accadrà il 60% delle volte e cosi il cEV globale per il tuo rilancio all-in sarà di 150c.

(0,30) (1.000c) + (0,60) (-133c) + (0,10) (-700c)

Con un numero di chip a mala pena sufficiente per durare altri due giri di tavolo con i nuovi bui, sei in cerca di una qualsiasi occasione favorevole per fare una mossa. Questa giocata con cEV manifestamente positivo capita al momento giusto. Avvantaggiati dell'ingente somma già sul tavolo, della tua mano robusta e dell'estrema passività espressa in questo pre-flop. Rilancia all-in.

MANO 2-38

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (3.800c) hai K♠ Q♠ nel cutoff.
Azione: Due giocatori loose (3.100c e 1.400c) fanno limp da MP e tutti gli altri foldano fino a te.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Rilancia a 750c. Con 700c sul tavolo, nessuno che esterni forza, ed una mano forte, non puoi foldare. Rilanciare all-in è troppo pesante avendo uno stack di 3.800c. Chiamare è accettabile, ma debole. Effettua pertanto un rilancio nell'ordine del piatto. Se prendessi il piatto subito, sarebbe ottimo. Se venissi chiamato, la tua mano potrebbe combinarsi bene con molti flop. Se poi il primo limper o un altro giocatore con un grosso stack controrilanciasse per gran parte del tuo stack, potresti ancora

abbandonare in sicurezza la tua mano, mantenendo uno stack di 3.000c, e rimanendo pur sempre in una buona situazione.

MANO 2-39

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.700c) hai 2♠ 2♣ a due posti dal bottone.
Azione: Un giocatore tight-passive (2.600c) fa limp da MP1 ed il giocatore tight alla tua destra chiama.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Rilancia all-in. Tu hai una mano robusta, nessuno ha mostrato vera forza e ci sono 700c sul tavolo (una consistente frazione del tuo stack da 1.700c). Ciò che ti potrebbe preoccupare è il fatto che i limper siano tight. Questa è una preoccupazione legittima, ma dovresti comunque rilanciare. Innanzitutto ricorda che è assai difficile che il secondo limper stia tendendo una trappola, visto che si trova in posizione già avanzata e come "clienti" ha già il primo limper ed i bui.
Se il primo limper fosse tight-aggressive e tu avessi forti ragioni di ritenere che un tale gioco così poco caratteristico rappresenti forza, allora la tua decisione cambierebbe facendoti optare per un (poco convinto) fold.
Generalmente però i giocatori passivi, anche quelli più chiusi, hanno la tendenza a lasciarsi andare a dei limp in fase di high-blind con mani che vogliono giocare ma con le quali non chiamerebbero un rilancio all-in. Sfrutta questo con un rilancio immediato, a maggior ragione poiché le 700c migliorano significativamente le tue chance di vittoria con uno stack di sole 1.700c ed i bui che nel

prossimo livello raddoppieranno a 200c-400c.

MANO 2-40

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (770c) hai Q♠ 4♣ nel big blind.

Azione: Un HBL (3.100c) fa limp da UTG+2 ed è chiamato dal cutoff (3.900c). Tutti gli altri foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Check. Se tu rilanci all-in è probabile che tu venga chiamato da uno o da entrambi i limper poiché hanno entrambi un grosso stack e l'intero ammontare delle tue chip non è sufficiente a minacciare le loro posizioni. Ti servirebbe una mano decente per sferrare un attacco aggressivo al piatto e la tua mano non ne ha le caratteristiche. Vediti il flop gratis, e preparati a ipotecare le tue chip sul flop se ricevessi un qualsiasi aiuto e se l'azione post-flop apparisse favorevole.

MANO 2-41

Blind: 100c-200c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.480c) hai K♠ T♣ e sei sul bottone.

Azione: Un HBL (2.300c) fa limp da early position e due giocatori loose chiamano (1.800c e 2.600c) da middle position.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Nel piatto ci sono 900c, oltre il 60% del

tuo stack. Nessuno ha dato segni di autentica forza, e tu hai una mano ragionevole. Rilancia!

Non afferrare queste opportunità ideali è un errore. Uno dei limper potrebbe decidere di chiamare con una coppia medio-bassa servita o con due carte alte decenti, ma questo è un rischio che dovresti assumerti volentieri con una mano ragionevole ed un 60% del tuo traballante stack disponibile ad essere preso forse anche immediatamente.

> Ogni volta che hai una mano ragionevole e vi è una chance che tu possa vincere una frazione consistente del tuo stack immediatamente, considera seriamente l'opportunità di rilanciare all-in se credi ci siano buone chance che tutti foldino.

BLUFFARE

Anche se in questo libro ci sono molti esempi di semi-bluff, ce ne sono considerevolmente meno di puro bluff. Di solito dovresti evitare di puntare quando non hai una mano fatta o un progetto, e cioè basandoti sulla sola speranza che gli altri giocatori abbandonino; questo risulta particolarmente consigliabile agli stakes più bassi. Detto questo, si presentano alcune situazioni in cui un puro bluff può essere la giocata migliore.

Un esempio è quando tu sei l'aggressore pre-flop, il flop ti manca completamente, ed il tuo solo avversario si mostra debole facendo check. In questo caso di solito dovresti collocare una continuation bet come parte integrante della tua strategia di gioco aggressivo. (Se hai due overcard su un flop scombinato, allora persino questo bluff ha una sua componente di semi-bluff, dato che tu hai comunque 6 outs con cui migliorare ottenendo una coppia alta).

Un altro esempio si presenta nelle fasi di mid/high-blind quando è in palio un piccolo piatto tra un limper (di solito lo small blind) e te, seduto nel big blind. Il flop contiene una coppia, ed una carta più bassa, come ad esempio

Il tuo avversario fa check e tu collochi una piccola puntata o, se lui è aggressivo ed esegue lui stesso una puntata esigua, tu effettui un modesto rilancio in bluff.

Se il tuo avversario non abbandona immediatamente la mano, hai finito di mettere chip nel piatto.

Nota che ci sono solo cinque carte che potrebbero connettersi col board e la tua puntata o rilancio saranno spesso sufficienti a farlo desistere subito poiché è improbabile che lui abbia legato qualcosa. Tuttavia, non provare queste giocate contro un giocatore loose-passive di low stakes poiché lui potrebbe benissimo chiamare con due carte qualsiasi.

MANO 2-42

Blind: 100c-200c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.440c) hai T♥ 2♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore passivo nello small blind (2.400c), che chiama. Tu fai check. (Ci sono due giocatori e 400c nel piatto).

Flop: A♠ K♥ 3♦

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta come minimo 200c. È improbabile che la sua mano sia in qualche modo combinata a questo flop e se la tua puntata ti consegnasse il piatto più di una volta su tre essa mostrerebbe già un cEV positivo. Per altro puoi aspettarti che questa puntata vinca immediatamente il piatto una buona metà delle volte, il che ne fa una giocata di netto profitto.

MANO 2-43

Blind: 200c-400c, ante: 25c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (6.800c) hai K♥ 6♥ nello small blind. Il big blind (5.100c) è tight.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Chiamare, foldare o rilanciare?

Risposta: Chiama. Il piatto contiene 700c grazie anche agli ante, e chiamare ti costa 200c. Con queste eccellenti odds, ed una mano decisamente sopra la media, non puoi foldare. Rilanciare a 1.200c o spingere all-in sarebbero entrambe giocate ragionevoli, ma quando le dimensioni effettive degli stack sono decisamente sopra i 10BB e tu hai una mano ragionevole per il gioco post-flop, limitarti a completare senza rilanciare può essere la giocata migliore.

Azione: Tu fai call, ed il big blind fa check. (Ci sono due giocatori e 900c nel piatto).

Flop: J♠ J♣ 2♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 500c. La probabilità che il tuo avversario abbia un jack è alquanto bassa, e lui avrebbe quasi sicuramente rilanciato prima del flop se avesse avuto una coppia servita. Nel frattempo, la tua chiamata pre-flop e la tua puntata sul flop indicano una qualche forza, e il tuo avversario tight potrebbe persino abbandonare un 2 piuttosto che investire altre chip in questo frangente. Se lui rilanciasse potresti invece effettuare un facile fold.

Infine, talvolta dovresti bluffare quando ti ritrovi contro un po' di avversari e tutti hanno dimostrato evidente debolezza.

MANO 2-44

Blind: 25c-50c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.500c) hai 6♥ 5♥ nello small blind. Il bottone (1.940c) è tight-passive e supponiamo che tu non sappia catalogare bene il big blind (1.320c).

Azione: Tutti foldano fino al bottone, il quale chiama. Ricevendo pot odds di 5-a-1 con una mano speculativa di qualità, tu completi per altre 25c. Il big blind fa check. (Ci sono tre giocatori e 150c nel piatto).

Flop: K♠ J♣ 3♦

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Hai mancato completamente il flop, sul board sono scese due carte alte e tu hai due avversari che devono ancora agire. Non bluffare. Fai check e folda di fronte ad una qualsiasi puntata.

Azione: Fanno tutti check.

Turn: 3♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Dovresti incominciare a pensare che difficilmente qualcuno abbia qualcosa in mano. Tuttavia sei ancora primo ad agire e non sei in alcun modo coordinato al board. Limitati pertanto a fare check.

River: 2♣

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 75c. Con un doppio check da posizioni migliori i tuoi avversari hanno dimostrato una tremenda debolezza. È altamente improbabile che il 2 del river abbia aiutato qualcuno. Ed infine, se facessi check, non avresti alcuna possibilità di vincere

questo piatto allo showdown con la tua mano 6 carta-alta. L'imperativo morale di essere aggressivo ti comanda pertanto di bluffare a questo punto, e puntando 75c tu ricevi 2-a-1 sul tuo investimento mentre è presumibile che tu venga chiamato meno della metà delle volte.

AGGREDIRE DOPO IL F

Talvolta la transizione al gioco mid-blind ed high-blind richiede giocate aggressive post-flop. La precedente sezione ha forse già dato un assaggio di questo stile di gioco post-flop, ora in questa sezione considereremo giocate di maggior consistenza. Queste di solito avvengono quando tu floppi una mano decente completata o un progetto trovandoti in uno dei bui, oppure quando realizzi una mano speculativa o di qualità che resta però vulnerabile.

MANO 2-45

Blind: 100c-200c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.500c) hai K♠ 5♥ nel big blind.

Azione: Il chip leader LAG (4.800c) fa limp da MP1, seguito in questo da un giocatore solitamente propenso al call (2.400c); lo small blind (1.800c) completa.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Un rilancio all-in come tentativo di furto sarebbe accettabile, me è probabile che tu venga chiamato dal chip leader, che è loose, e la tua mano marginale se la passerebbe male in un heads-up. (Ci sono quattro giocatori e 800c nel piatto).

Flop: J♣ 5♦ 3♠

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fai check. Avendo middle pair contro tre avversari, non dovresti aver fretta di agire poiché qualsiasi puntata tu faccia su

questo piatto da 800c ti renderebbe pot-committed viste le dimensioni relativamente modeste del tuo stack. Questo sarebbe problematico poiché una middle pair non è sufficientemente forte per giocarsi tutto (a questo punto) con tre avversari in gioco e davvero poche informazioni riguardo le loro mani.

La tua mano non è tuttavia priva di ogni speranza. Potrebbero fare tutti check, dandoti un'opportunità gratis di migliorare a doppia coppia o tris. L'avversario che più di altri può puntare su questo flop è il limper loose alla tua immediata sinistra. Se lui puntasse, tu avrai posizione sugli altri due giocatori e potrai quindi decidere il tuo gioco basandoti su come essi risponderanno alla puntata.

Azione: Tu fai check. Il giocatore LAG con un grosso stack punta 500c e tutti foldano fino a te.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia all-in. Il limper LAG potrebbe avere una grande varietà di mani: due overcard, una qualsiasi coppia servita (bassa, media, alta), KQ, Ax suited, etc. Ora ci sono 1.300c nel piatto, il tuo stack è di 1.500c, ed anche se lui chiamasse e la tua mano è meno forte, tu migliorerai a doppia coppia oltre il 20% delle volte. Questo è un rischio accettabile, specie se consideri che il tuo stack si sta accorciando rispetto ai bui.

Se le posizioni relative fossero state tali che gli altri giocatori avrebbero dovuto rispondere dopo di te alla puntata del chip leader, o se questi fosse stato passivo, allora avresti dovuto foldare. Ma, vedendo solo dei check, un giocatore aggressivo seduto su di un grosso stack potrebbe puntare quasi con qualsiasi mano, e l'ordine relativo dei giocatori al tavolo ti ha portato in un heads-up con lui nel post-flop. È questa situazione favorevole che tu stai ora sfruttando

con il tuo rilancio all-in.

MANO 2-46

Blind: 50c-100c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.600c) hai A♠ K♣ di bottone.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Effettua un rilancio standard da 2,5 a 3BB.

Azione: Tu rilanci a 300c. Lo small blind folda ed il big blind (2.400c) aggiunge 200c per chiamare. (Ci sono due giocatori e 650c nel piatto).

Flop: A♦ 9♦ 3♦

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Punta forte. Quasi sicuramente hai la mano migliore al momento. Se però scendesse un'altra carta di quadri, la tua mano sarebbe rovinata. Inoltre, il piatto costituisce già una frazione considerevole del tuo stack e tu potresti venir chiamato da una mano peggiore, come un asso più debole o K♦X. Forza il tuo avversario a rinunciare immediatamente al piatto o ad eseguire un call con una mano peggiore che lo renda pot-committed.

MANO 2-47

Blind: 50c-100c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.800c) sei di big blind con 8♣ 2♣.

Azione: Ci sono tre limper. Lo small blind completa e tu fai check. (Ci sono cinque giocatori e 500c nel piatto).

Flop: J♣ 8♠ 3♣

Azione: Lo small blind (2.100c) fa check. Tu fai check. Il primo limper (2.200c) punta 300c, seguito da un caller (4.000c).

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Spingi all-in. Con un progetto colore ed una coppia (il che significa 14 outs con ancora due carte da vedere) tu sei alla pari contro una mano forte come A♥ J♥. Nel frattempo ci sono già 1.100c nel piatto, ovvero più di metà del tuo stack. Anche nello scenario peggiore, ossia che tu venga chiamato da un avversario con un set di 3, tu saresti sfavorito solo 7-a-3. Questa situazione è favorevole sotto tre profili:

1. Tu sei l'aggressore.
2. Tu stai ottenendo un ottimo ritorno sul tuo investimento in chip (meglio di 3-a-2).
3. Tu sei quantomeno alla pari contro le più probabili delle migliori mani del tuo avversario, precisamente un jack con una overcard.

Nota che anche l'attaccare per primo sul flop sarebbe stata una strategia di gioco percorribile, ma noi preferiamo l'approccio che prevede il check-raise. Questo perché se tu attaccassi per primo con una puntata nell'ordine del piatto, saresti poi costretto a foldare nonostante le eccellenti pot odds, o a chiamare rinunciando al tuo

status di aggressore (il che è di rado una mossa desiderabile **senza** avere una mano davvero forte). L'approccio basato sul **check-raise** appena descritto ti permette invece di evitare questo aspetto negativo legato alla sofferta decisione di fare call ed è quindi il check-raise che noi proponiamo come migliore condotta di gioco.

CONCETTI CHIAVE IN FASE DI MID-BLIND

INDEPENDENT CHIP MODEL (ICM)
MODELLO INDIPENDENTE PER LE CHIP

All'inizio della prima parte abbiamo discusso la differenza tra valore atteso in termini di chip (cEV) ed equity di torneo. L'Independent Chip Model (ICM) è una procedura che prende come input le dimensioni degli stack dei vari giocatori e restituisce come output l'equity di torneo di ciascun giocatore, supponendo che le abilità dei giocatori si equivalgano. Poiché computare le equity secondo l'ICM è assai laborioso, e tu tipicamente ti avvarrai di un qualche software per eseguire i lunghi conteggi necessari, è più importante che tu comprenda alla base il significato ed il ruolo delle procedure sottostanti piuttosto che imparare a gestire effettivamente i calcoli.
Per questo vediamo un semplice esempio. Supponiamo che siano rimasti in gioco 3 giocatori[7] su 10 in un sit 'n go con premi rispettivamente di 1.000$, 600$ e 400$ per i primi tre classificati. Le dimensioni degli stack sono le seguenti:

Giocatore A	5.000c
Giocatore B	6.500c
Giocatore C	2.000c

[7]La stessa logica si applica nel caso di più giocatori. Noi qui consideriamo il caso di 3 soli giocatori rimasti per rendere più comprensibili i conteggi che si è chiamati ad eseguire.

Se questo torneo fosse di tipo Winner-Takes-All, allora la probabilità che ciascun giocatore ha di vincere potrebbe essere calcolata dividendo il numero di chip del suo stack per il numero totale di chip. Viene cioè supposto che se questi fossero giocatori di medio valore, con abilità che si equivalgono, allora le probabilità di vittoria sarebbero, per ogni giocatore, direttamente proporzionali al numero delle loro chip. L'ICM prende per buona questa supposizione di diretta proporzionalità e quindi in questo esempio le probabilità di vittoria (arrivare primo) dei vari giocatori sarebbero.

Gioc A	5.000c/(5.000c + 6.500c + 2.000c) = 0,37
Gioc B	6.500c/(5.000c + 6.500c + 2.000c) = 0,48
Gioc C	2.000c/(5.000c + 6.500c + 2.000c) = 0,15

Ora, per come è stata definita nella Parte 1, l'equity del Giocatore X, denotata come Eq(X), sarebbe data da:

Eq(X) = Pr[X arriva primo] (1.000$) + Pr[X arriva secondo] (600$) + Pr[X arriva terzo] (400$).

Questo è in linea con ogni computazione di valore atteso. L'equity in dollari per il Giocatore X è data da: quanto spesso lui arriverà primo moltiplicato per il primo premio (1.000$), più quanto spesso lui arriverà secondo moltiplicato per il secondo premio (600$), più quanto spesso lui arriverà terzo moltiplicato per il terzo premio (400$).
Noi conosciamo tutti i valori dei premi che compaiono nell'equazione per definire Eq(X). Infatti essi ci sono noti all'atto di

iscriverci al torneo. Abbiamo inoltre visto come calcolare Pr[X arriva primo] tramite una semplice divisione. Ora la domanda diventa: "Come è possibile calcolare la probabilità che un dato giocatore arrivi secondo o terzo?".

Consideriamo questo problema nel caso specifico del giocatore A. Se noi sapessimo per certo che il giocatore B sarà il vincitore, allora potremmo ignorare lo stack di B e concentraci sul confronto tra lo stack di A e quello di C per determinare le rispettive probabilità di arrivare secondo e terzo in questo particolare caso.

In particolare, poiché A ha 5.000c e C ha 2.000c, allora, dato per certo che B vinca, la probabilità che A arrivi secondo è data dalla probabilità che A arrivi primo nel confronto tra A e C, ed è pertanto:

Pr[A secondo | B primo] = 5.000c/(5.000c + 2.000c) = 0,71.

(NdS: la notazione " X | Y" indica che deve essere vera la condizione X, una volta avveratasi l'ipotesi Y)

Nel frattempo, se C vince, allora A si aspetta di arrivare secondo nel 43% dei casi, come è possibile calcolare in modo del tutto analogo:

Pr[A secondo | C primo] = 5.000c/(5.000c + 6.500c) = 0,43.

In questo modo la probabilità che A arrivi secondo è espressa essa stessa tramite il computo di un valore atteso, e può essere calcolata:

Pr[A secondo] = Pr[A secondo | B primo] * Pr[B primo] + Pr[A secondo | C primo] * Pr[C primo] =

= (0,71) (0,37) + (0,43)(0,15) = 0,41.

Poiché A deve arrivare precisamente primo o secondo o terzo, allora le probabilità di questi 3 possibili eventi deve restituire una somma pari a 1; in particolare:

Pr[A terzo] = 1 - Pr[A primo] - Pr[A secondo] = 1 -0,37 -0,41 = 0,22.

Applicando computazioni analoghe agli altri giocatori possiamo così computare tutte le probabilità riportate nella seguente tabella.

Gioc.	Stack	Pr[I°]	Pr[Ii°]	Pr[III°]	Equity
A	5000c	37%	41%	22%	?
B	600c	48%	37%	15%	?
C	400c	15%	22%	63%	?

Ora possiamo inserire questi valori di probabilità nell'equazione Eq(X) che definisce l'equity, per ottenere le equity ICM in maniera da poter completare l'ultima colonna della tabella.

Eq(A) = Pr[A arriva I°] (1.000$) + Pr[A arriva II°] (600$) + Pr Pr[A arriva III°] (400$)

= (0,37) (1.000$) + (0,41) (600$) + (0,22) (400$) = 704$.

Con conteggi analoghi possiamo ottenere le equity in dollari per i Giocatori B e C, e così abbiamo ora le nostre conversioni ufficiali stack—equity come stabilite dal ICM.

GIOCATORE	STACK	EQUITY
A	5.000c	704$
B	600c	762$
C	400c	534$

Questa è la teoria[8] che sta dietro all'Independent Chip Model. Ora consideriamo due domande che vengono ricorrentemente poste riguardo l'ICM.

1. Come dovrebbe essere utilizzato l'ICM?
2. Quali sono le limitazioni del ICM ?

La risposta alla prima domanda è che l'ICM ti consente di valutare le possibili opzioni di gioco in termini di equity relativa al sit 'n go in cui stai giocando piuttosto che in termini di valore atteso in chip. Per esempio, se stai considerando l'opportunità di chiamare un rilancio all-in per 400c (chiudendo l'azione) in un certo sit 'n go, allora:

equity di chiamare = Pr[tu vinci la mano] (equity dopo aver vinto) + Pr[tu perdi la mano] (equity dopo aver perso).

(Tecnicamente, spesso dovrebbe essere presente anche un termine per il caso in cui il piatto venga diviso). La risposta alla seconda domanda viene discussa successivamente in questa sezione.

[8]Per coloro che fossero interessati, il primo esempio di computo del ICM nel contesto di tornei di poker apparve nell'edizione 1987 di *Gambling Theory and Other Topics* di Mason Malmuth.

E così l'ICM è ciò che ti fornisce l'ammontare in dollari di ciascuno dei termini di equity che compaiono nell'equazione. Similmente, se stai considerando la possibilità di spingere tu stesso all-in:

equity di spingere =
(Pr[avversario folda]) (equity dopo aver vinto ciò che è sul tavolo)
+
(Pr[avversario chiama]) ((Pr[tu vinci lo showdown]) (equity dopo aver vinto lo showdown) + (Pr[tu perdi lo showdown]) (equity dopo aver perso lo showdown)).

Nel frattempo, se tu foldi:
equity di foldare = equity del presente stack.

Ossia, se foldi, allora il tuo stack non cambia e quindi nemmeno la tua equity può cambiare.
Così l'ICM ti dà l'informazione che ti serve per determinare se chiamare/andare all-in piuttosto che foldare vada ad incrementare la tua equity di torneo, ossia ciò che viene anche detto "vincere denaro nel lungo corso". Di nuovo, vi è grande scelta di software che eseguiranno automaticamente al posto tuo queste computazioni laboriose. Al momento due eccellenti programmi sono SNG Power Tool e SNG Wizard; tutto ciò che devi fare è selezionare un range di mani con il quale ti sembra ragionevole che il tuo avversario possa aver spinto l'all-in (quando stai valutando l'opportunità di chiamare) o con il quale credi possa chiamarti (quando stai valutando l'opportunità di spingere all-in), e il programma restituirà come output la tua equity.
Un esempio di analisi dettagliata per il confronto di ipotesi fold/call

utilizzando l'ICM è data nel problema di apertura del sottocapitolo sul "Gioco nella Bolla", Parte 3 - "Fase di High-Blind".

Concludiamo questo argomento affrontando ora la seconda domanda ricorrente: quali sono le limitazioni del ICM?

Questo è argomento di un dibattito vigoroso, ma vi è un importante distinguo che deve essere tenuto presente ogni volta che è utilizzato l'ICM.

Per esempio, immagina di essere un giocatore esperto di sit 'n go che domina in tornei sit 'n go a 9 giocatori da 109$. Ti trovi ad un tavolo con 9 giocatori deboli e vorresti conoscere la tua equity di partenza. All'inizio del torneo tutti voi avete lo stesso numero di chip e quindi le vostre equity sono identiche secondo l'ICM, e ammontano precisamente a 100$. Tuttavia la tua equity è sicuramente più alta, poiché abbiamo ipotizzato che tu giochi meglio dei tuoi avversari.

Ecco però un esempio più sottile. Supponi di avere tre giocatori iper-aggressivi alla tua destra e tre giocatori tight-passive che non difendono i bui alla tua sinistra. I bui sono alti ed il tuo stack è grande. Queste eccellenti condizioni del tavolo fanno sì che la tua equity sia di fatto assai superiore a quella suggerita dal ICM, e quindi tu dovresti talvolta foldare nonostante il valore di equity a cui l'opzione fold viene associata seguendo l'ICM sia leggermente negativo (ad esempio quando un avversario aggressivo spinge all-

in contro di te e tu hai una mano solida). Infatti, evitare di rischiare l'intero tuo torneo su un call con equity leggermente positiva secondo l'ICM può essere corretto poiché una strategia proattiva di furto dei bui contro i tuoi avversari tight (lasciando che i tuoi avversari iper-aggressivi si buttino fuori l'un l'altro dal torneo), potrebbe portarti più denaro nel lungo corso piuttosto che affrontare immediatamente un azzardo con equity leggermente positiva.

Situazioni come queste stanno fondamentalmente al tuo giudizio. A meno che tu non sia un giocatore esperto, se l'ICM suggerisce che una certa mossa ha equity positiva, apprezza un vantaggio garantito ed effettua la giocata.

SCONFIGGERE AVVERSARI TIGHT-AGGRESSIVE

Quando avrai modo di scalare dai buy-in bassi verso quelli più alti, incomincerai a notare altri giocatori che adottano una strategia tight-aggressive. In generale cerca di evitare questi giocatori, in modo particolare se sai che te li ritroverai seduti alla tua destra, poiché essi di solito ridurranno la tua equity di ingresso al torneo (vedi "Selezione del Tavolo", Parte 4 - "Una Carriera nel Sit'n Go").
Se ti ritrovassi contro un altro giocatore tight-aggressive, considera cosa faresti al suo posto. Il suo stile di gioco generale dovrebbe essere simile al tuo (per ipotesi). Inoltre, dovresti cercare di determinare se lui abbia realizzato che tu sei un buon giocatore, e se sta di conseguenza adeguando il suo gioco. Determinare la sua percezione sul tuo modo di giocare ti consentirà di pensare su un livello superiore al suo, acquisendo in questo modo un vantaggio.

MANO 2-48

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.
La tua Mano: Tu (3.600c) hai A♦ A♣ nello small blind. Un giocatore TAG che sta giocando su più tavoli è seduto nel big blind (1.800c).
Azione: Tutti foldano.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Chiama. Questo tipo di giocatore è abbastanza bravo da sapere quando attaccare la passività, ma è troppo occupato per analizzare il tuo gioco e realizzare che tu non sei un HBL. Lui

rilancerà all-in sufficientemente spesso da far sì che un semplice call ti dia le migliori chance di avere tutte le sue chip nel piatto prima del flop.

Se il big blind della mano precedente fosse stato un giocatore loose, avresti dovuto fare un raise basso. In entrambi i casi la tua mano è sufficientemente forte, e pochi flop potranno causarti serie perplessità.

MANO 2-49

Blind: 50c-100c; 6 giocatori.
La tua Mano: Tu (2.100c) hai K♠ J♠ nel cutoff.
Azione: Tutti foldano.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Effettua un rilancio standard, da 2,5BB a 3BB.
Azione: Tu rilanci a 300c. Il bottone folda. Il solido TAG nello small blind (2.000c) chiama. Il big blind folda. (Ci sono due giocatori e 650c nel piatto).
Flop: K♦ 9♥ 2♥
Azione: Lo small blind fa check e tu punti 350c con la tua top pair. Lui rilancia a 750c.
Domanda: Chiamare o foldare?
Risposta: Folda. Il piatto è di 1.750c e chiamare ti costerebbe solo 450c, ma pensiamo per un momento a cosa potrebbe avere il tuo avversario. Lui è tight ed aggressivo e tuttavia sul tuo rilancio nel pre-flop ha fatto smooth-call da fuori posizione. Questo indica grande forza. Poi, quando sul board è sceso un re il tuo avversario

ha effettuato un check-raise che lo ha reso pot-committed. Questo indica che il flop gli è piaciuto. Tu faresti questa serie di mosse con una qualsiasi mano che non fosse in grado di battere KJ? No, e probabilmente nemmeno lui. Se chiamassi ti troveresti spesso di fronte a due assi, e le volte che lui avrà QQ, JJ o TT o che starà tentando un qualche bluff non compenserebbero, pertanto devi foldare.

ADATTARSI A VARIE DIMENSIONI DI STACK: MID-BLIND

Abbiamo visto in precedenza che, quando rilanci su un tentativo di rubare i bui, dovresti spingere all-in se il tuo stack fosse al di sotto dei 10BB, ma dovresti invece evitare di spingere all-in con uno stack più grande poiché la ricompensa diventerebbe troppo piccola rispetto al rischio di perdere tutto.

Se tu fossi coinvolto in una mano contro un avversario con uno stack più piccolo, il tuo stack effettivo diventerebbe equivalente al suo stack, perché tanto *ogni chip extra che tu punti andrà a finire in un side pot che tu vincerai automaticamente;* è importante tenere presente questo concetto ogniqualvolta tu giochi una mano contro un avversario dotato di uno stack più corto.

Per esempio, i bui sono 50c-100c e tu hai 3.800c dopo aver versato nel piatto 50c in qualità di small blind. Tutti foldano fino a te, lasciandoti contro il big blind, che ha 600c ancora disponibili. Ora, se tu rilanciassi all-in, la tua puntata effettiva sarebbe di 700c, poiché anche se lui chiamasse, le chip che tu hai puntato in più rispetto al suo stack le rivinceresti automaticamente. Diamo un'occhiata ad altri due esempi esplicativi di questo concetto.

MANO 2-50

Blind: 100c-200c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (5.200c) hai K♣ T♣ di bottone. Il big blind (1.600c) è tight-aggressive e lo small blind (1.100c) è il giocatore

con lo stack più corto.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Anche se hai oltre 25BB, tu dovresti spingere. Questo perché il tuo stack effettivo in questa mano è di 1.800c, poiché le tue ulteriori 3.400c non potranno essere coinvolte in questo piatto. Pertanto ti conviene spingere piuttosto che effettuare un rilancio più contenuto, come faresti invece contro un altro giocatore big stack. Un rilancio più contenuto potrebbe costituire un errore in questo frangente in quanto il tuo avversario tight-aggressive potrebbe controrilanciare all-in se pensasse che forse tu potresti abbandonare di fronte ad un controfurto.

Evita situazioni che ti forzerebbero a prendere un azzardo o ad abbandonare il piatto, e, in questa mano, questo comporta che tu debba spingere subito all-in.

MANO 2-51

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.400c) hai J♣ 5♣ nello small blind. Il big blind (150c) è iper-aggressive.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia. Primo, un call ti renderebbe pot-committed, e quindi se decidi di giocare la mano tanto vale spingere all-in. Secondo, nota che vincere o perdere questa mano non avrà un effetto significativo sulle tue chance di vittoria del torneo e pertanto

tu dovresti giocare solo se ti venisse offerta una "scommessa" buona in termini di cEV. Devi pertanto rispondere a due domande: quali sono le pot odds? E, che probabilità hai di vincere il confronto?

1- Pot Odds: Anche un big blind tipicamente debole realizzerà che non può abbandonare il suo buio da 200c per non versare altre 150c, indipendentemente da cosa lui abbia in mano; così il piatto è da ritenersi effettivamente di 450c (300c di bui + 150c del suo rimanente stack). Nel contempo chiamare ti costa 250c (100c per portarti alla pari coprendo il big blind, più 150c extra del suo stack). Così le pot-odds sono 9-a-5, ossia leggermente peggio di 2-a-1.

2- Probabilità di vincere: Una mano al jack è una mano media, e pertanto supponi di essere vicino al 50%. (Pokerstove ti colloca 47-a-53. Vai all'Appendice E, "La Tua Mano Contro una Mano Random", per vedere come la tua mano si comporta nel confronto con una mano random).

Così questa mano ti offre circa 2-a-1 in termini di pot odds per una scommessa che ti vede sostanzialmente alla pari in termini di possibilità di vittoria; pertanto devi giocare la mano, ossia rilanciare.

FASE DI MID-BLIND: RIASSUNTO

Durante la fase di mid-blind adotta uno stile tight-aggressive ed attieniti a giocare mani eccellenti, mani speculative che ti si offrano a basso costo e a condizioni favorevoli, o mani che rappresentano una solida opportunità di furto o controfurto. E, soprattutto, assicurati di saper attaccare segnali di passività in quanto i bui continuano a salire. Riconosci le situazioni in cui dei giocatori deboli fanno limp ma successivamente mollerebbero se attaccati. Controrilancia sui giocatori aggressivi il cui rilancio appare uno scontato tentativo di furto, e cerca di inquadrare e valutare ogni caratteristica o tendenza di gioco che hai modo di notare nei tuoi avversari.

Ancora una volta, lo stile vincente è quello tight-aggressive. Durante la fase di low-blind è stato enfatizzato l'aspetto tight/cauto, ma durante la fase di mid-blind noi sosteniamo che uno stile decisamente meno cauto sia necessario per rimanere in partita. Ora passiamo al tipo di aggressività sconsiderata che si rivela necessaria per assicurarsi un'alta percentuale di vittorie quando i bui sono da soli sufficienti a costituire un piatto significativo per il quale valga la pena di combattere.

Andiamo a scoprire cosa comporta questo tipo di gioco.

PARTE III

FASE DI HIGH BLIND

INTRODUZIONE

Quando il tavolo perde giocatori ed i bui aumentano, tu dovrai giocare molte mani ed essere molto aggressivo. Vi sarà inoltre meno spazio per la creatività. Mentre ci sono spesso più modi alternativi per giocare una data mano in fase di low-blind o mid-blind, in fase di high-blind vi è di solito un'unica alternativa di gioco corretta: mettere a rischio tutte le proprie chip se il farlo accrescerebbe la tua equity, e in caso contrario foldare. Questo perché, a meno che tu e gli altri giocatori attivi nella mano non siate provvisti di grossi stack, anche i rilanci più contenuti richiederanno così tante chip da farti risultare pot-committed qualora l'avversario effettui un call o un rilancio. Quando sai che in ogni caso finirai col ritrovarti pot-committed, è meglio che sia tu stesso a spingere per primo l'all-in.

Quando dovresti foldare? Quando dovresti spingere l'all-in? E, quando dovresti tentare una giocata diversa? Queste sono le domande alle quali andremo a rispondere in questa Parte 3 dedicata alla fase di high-blind, e il tutto prende inizio da un principio chiave.

STRATEGIA PER LA FASE DI HIGH-BLIND

TEOREMA FONDAMENTALE DEL SIT 'N GO IN FASE DI HIGH-BLIND

Senza altro aggiungere:

Non lasciarti mai dissanguare dai bui.

Vediamo di essere più specifici. Se tu hai uno stack compreso tra 3BB e 5BB, e se aspettassi di dover pagare i bui senza effettuare una qualche mossa, avresti infranto la regola cardinale, lasciandoti ovvero dissanguare dai bui.

Il principio che sta alla base di questo concetto, è che lo stack minimo per godere di una qualche ragionevole chance di rubare i bui senza un confronto è di 3BB. Anche così sarebbe già poco, visto che il big blind dovrebbe pagare solo 2BB per chiamare in un piatto di 4,5BB. Riceverebbe così più di 2-a-1 in termini di pot odds e probabilmente sarebbe corretto chiamare con due carte qualsiasi, almeno dal punto di vista del cEV.

Ovviamente non puoi assumere come dato certo che i tuoi avversari giochino in modo rigidamente razionale. Alcuni abbandoneranno una mano marginale a fronte di un rilancio all-in di 2BB (un chiaro errore, come discuteremo in seguito), mentre altri chiameranno un rilancio all-in da 6BB con una debole mano al jack.

Posta quindi come supposizione empirica, può riuscirti di far foldare tutti con un rilancio di 3BB, ma difficilmente con meno.

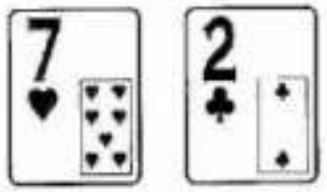
Questa soglia minima per il fold dipende non solo dal giocatore o dai giocatori su cui stai rilanciando, ma anche dal livello dei bui. Per esempio, dopo aver subito una pesante disfatta durante il livello 20c-40c, ti sarà a quel punto difficile riuscire a rubare i bui con uno stack al di sotto di 200c (5BB). Tuttavia uno short stack seduto nel big blind potrebbe certamente foldare a fronte di un rilancio da 800-900c in una mano con bui 200c-400c in fase di bolla, pertanto cerca sempre di determinare il valore di soglia al di sopra del quale godresti ancora di un potere di furto, sul tuo particolare tavolo ed in quella fase del gioco. Se questa soglia differisse da 3BB, allora dovresti adattarti di conseguenza.

Proseguendo con la supposizione dei 3BB, ne deriva che con uno stack di 5BB o oltre puoi permettere che i bui ti oltrepassino in quanto sarai ancora in grado di portare a segno dei furti nel giro successivo. Al di sotto dei 3BB, sei già dissanguato. Nella fascia dai 3BB ai 5BB, tu devi agire.

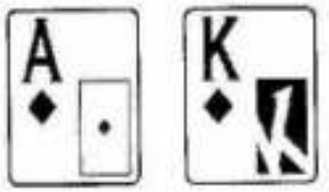
A titolo di esempio, supponi che i bui siano 200c-400c e che il tuo stack sia:

Caso 1: Tu hai uno stack di 2.000c o più. Se i bui ti oltrepasseranno, tu avrai ancora almeno 1.400c (3.5BB), abbastanza per consumare un legittimo tentativo di furto nel prossimo giro di tavolo. Quindi, se da un lato dovresti vagliare ogni situazione con equity positiva che dovesse presentarsi, dall'altro dovresti attendere il tuo turno di pagare i bui piuttosto che forzare una giocata.

Caso 2: Tu hai uno stack al di sotto di 1.200c. In questo caso sei già dissanguato. Anche se nessun giocatore intendesse sfidarti per il tuo stack dalle posizioni intermedie del tavolo, il big blind riceverebbe odds superiori a 2-a-1 sul suo call. Per esempio, se tu avessi 1.000c allora lui (chiamando 600c su un piatto di 1.600c) riceverebbe odds di 8-a-3. Queste odds sono sufficientemente buone da far si che chiamare gli dia un cEV positivo anche con una mano quale:



e questo persino se lui sapesse che tu hai



Anche se il tuo avversario non avesse alcuna conoscenza delle equity per gli all-in pre-flop, o se non sapesse cosa siano le pot odds, il big blind (o un altro avversario) potrebbe comprendere intuitivamente di avere l'occasione di eliminarti e vincere il tuo stack ed i bui con un investimento minimo. Quindi, una volta giunti a questo punto la tua vita in questo torneo è appesa ad un filo e dovrai superare uno o due azzardi per ritornare sul tavolo con lo status di contendente a pieno titolo.

La tua equity di torneo crolla quando tu ricadi nel Caso 2, e per

questo devi evitarlo ad ogni costo. E questo ci porta al Caso 3.

Caso 3: Tu hai uno stack compreso tra 1.200c e 2.000c. Se consentissi che i bui giungano fino a te, a quel punto saresti nell'odiato Caso 2. Dovresti evitare a tutti i costi questa situazione, ed il modo per farlo è di effettuare una mossa prima che i bui ti raggiungano. Fai una mossa a qualsiasi costo piuttosto che rimanere dissanguato.

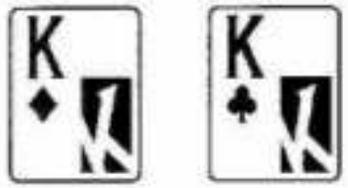
Molti accetteranno questa conclusione teorica, ma poi obietteranno: "Ma ogni volta che mi ritrovo short stack sembra proprio che ogni mano che mi viene servita sia spazzatura, o che qualcun altro rilanci prima di me. Cosa dovrei fare? Spingere anche con niente in mano?" Sì!

Tu dovresti spingere all-in con niente in mano piuttosto che acconsentire di farti dissanguare.

Supponiamo pure che un qualsiasi avversario con una mano che ricade nel miglior 20% delle possibili starting hands chiami il tuo rilancio all-in di 3BB - 5BB. In questo caso, anche se tu spingessi senza nemmeno guardare le due carte che ti sono state servite, tu vinceresti comunque un 36% delle volte in cui verrai chiamato. Imprimiti questo punto: "Una mano random vincerà più di una volta su tre, in media, contro una mano legittima." Nota che queste sono grossomodo le stesse probabilità che hai di completare una scala bilaterale o un progetto colore dopo il flop (non sono poi così male). Invero, se effettui una tale spinta all-in senza nemmeno guardare le

tue carte non si tratta di un bluff, ma piuttosto di un **semi-bluff**. Questo perché:

1. I tuoi avversari potrebbero foldare.
2. La tua mano potrebbe di fatto essere la favorita prima del flop. Dopotutto è possibile che tu stia spingendo con



3. Se tu fossi sfavorito, potresti pur sempre battere i tuoi avversari grazie al board (il che, come appena ricordato, succederà oltre un terzo delle volte).

La ragione per cui due carte random vincono così di sovente contro mani di molto migliori è che le mani con carte alte sono molte di più rispetto alle coppie, pertanto lo scenario di caso peggiore più comune è di spingere con due carte basse e venir chiamato da due carte alte. In questo caso le carte alte sono favorite solo 2-a-1. I casi in cui affronterai una overpair sono grossomodo compensati dalle volte in cui rilancerai con una mano di fatto favorita o solo di poco sfavorita.

COME EVITARE DI FARSI DISSANGUARE DAI BUI

Con uno stack di circa 3BB – 5BB la miglior strategia per evitare di rimaner dissanguato dai bui è di scegliere un giocatore che sarà di big blind nel giro più o meno di tre mani, prima cioè che i bui ti raggiungano, e di spingere all-in contro di lui alla cieca (ma fai finta di guardare le tue carte) se nessuna opportunità favorevole di gioco si presentasse prima. Tu vuoi che questo avversario sia il più possibile restio a chiamare, e che abbia uno stack dal corto al moderato. Qui sotto considereremo un esempio concreto di questo processo di valutazione.

Per ora chiediamoci: se tu spingessi una mano random con uno stack corto e venissi chiamato un x% delle volte, quanto grande dovrebbe essere x affinché la tua giocata generi pur sempre del profitto? Per esempio, se credessi che x=100 allora non avresti alcuna chance di rubare, mentre x=0 ti garantirebbe un furto sicuro. Così se il tuo stack è 300c, i bui sono 50c-100c, e supponendo che l'eventuale caller sia sempre il big blind (il che farà apparire la tua mossa meno vantaggiosa di quanto in effetti non sia) e che tu ti aspetti di vincere un 36% delle volte quando vieni chiamato, otteniamo:

$$(1-x)\,(150c) + x\,[\,(0.36)\,(350c) - (0.64)\,(300c)\,] \leq 0 \;\longrightarrow$$

$$150 - 213{,}4\,x \leq 0 \;\longrightarrow$$

$$x \geq 0.72$$

E così se tu credessi di avere almeno un 100-72 = 28% di possibilità che tutti foldino, allora spingere alla cieca avrebbe già un cEV positivo.

Tuttavia non si presenta quasi mai una situazione in cui tu ti possa attendere di venir chiamato più che nel 30% dei casi spingendo all-in con uno stack di 3BB o oltre, particolarmente se il big blind fosse tight e avesse uno stack ridotto; pertanto, piuttosto che accettare un crollo certo della tua equity di torneo (lasciandoti raggiungere dai bui), prenditi le tue chance con un tentativo di rubare i bui.

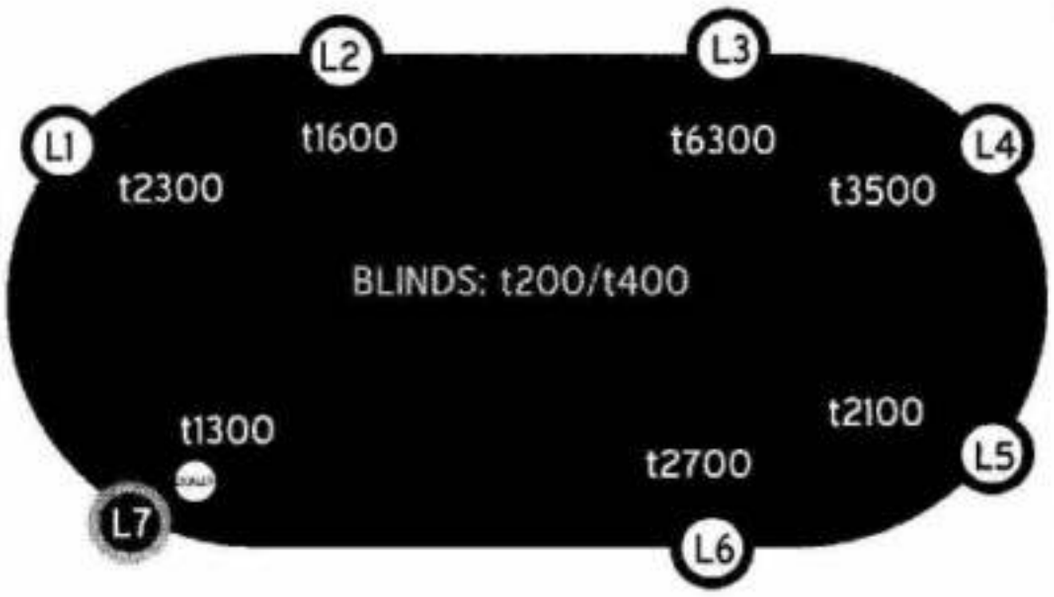
MANO 3-1

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.300c) sei di bottone. Gli altri giocatori, a cominciare da quello alla tua immediata sinistra, sono:

Giocatore	Chip	Stile
L1	2.300c	tight-passive
L2	1.600c	loose
L3	6.300c	loose-aggressive
L4	3.500c	non ben inquadrato
L5	2.100c	tight-aggressive
L6	2.700c	loose

Pertanto, L1 e L2 sono rispettivamente di small blind e di big blind. L6 sarà di big blind immediatamente prima di te.



Domanda: Se nessuna ragionevole situazione da furto dovesse profilarsi, a che punto dovresti comunque forzare una mossa e andare all-in alla cieca?

Risposta: Vai all-in fra tre mani, quando L5 sarà di big blind. Lui è tight, ha uno stack sufficientemente contenuto, e perdere il confronto contro di te lo danneggerebbe sensibilmente; inoltre lui giocherà da big blind solo 2 mani prima che tocchi a te (così la sola opportunità che ti perderesti sarebbe nella mano quando L6, giocatore loose, sarà di big blind). Nonostante sia possibile che altri giocatori, oltre al big blind, decidano di fronteggiare il tuo rilancio, per farlo essi necessiteranno solitamente di una mano legittima. Quindi, a meno che tu non sia seduto ad un tavolo particolarmente aggressivo, dovresti rivolgere maggior attenzione al giocatore seduto nel big blind al momento del tuo rilancio.

Andiamo a vedere come questo primo piano di azione vada poi a tradursi nella pratica.

Mano N° 1: L2 (1.200c) è nel big blind. Tu hai 5♠ 4♠ di bottone. Tutti foldano fino ad L6, che rilancia a 1.400c.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. I suited connector bassi sono una buona mano con cui spingere. Questo perché, quando vai all-in, le tue carte divengono importanti solo nel caso tu venga chiamato. È difficile che due carte basse siano dominate, e le possibilità di scala e di colore aumentano considerevolmente le tue possibilità di vittoria contro le mani con cui potrai comunemente venir chiamato. Consigliamo di consultare l'Appendice D, "Equity delle Mani Preflop". Pertanto, se non ci fosse stato il rilancio da parte di L6, tu avresti dovuto spingere l'all-in, ma con oltre 3BB e 5 mani prima di essere raggiunto dai bui, devi evitare di chiamare da sicuro sfavorito.

Mano N° 2: L3 (5.900c) è nel big blind. Tu hai J♠ 2♣ nel cutoff. Tutti foldano fino a te.

Domanda: Spingere all-in o foldare?

Risposta: Folda. Un giocatore loose con uno stack enorme, il quale potrebbe realizzare in modo esplicito che tu sei disperato, non è un buon candidato sul quale giocare il tuo tentativo di furto, considerati gli altri due giocatori ancora attivi e la tua mano debole.

Mano N° 3: L4 (3.100c) è nel big blind. Tu hai 7♣ 3♥ in MP3. Tutti foldano fino a te.

Domanda: Spingere all-in o foldare?

Risposta: Folda. Non hai una mano, entrambi i blind hanno uno stack grande e sembra plausibile che possano chiamare.

Mano N° 4: L5 (1.700c) è nel big blind. Tu sei in MP1. L6 folda.

Domanda: Spingere all-in o foldare?
Risposta: Vai all-in. Non è importante cosa tu abbia in mano. Se stai giocando on-line, copri lo schermo con la tua mano sinistra e rilancia all-in con la destra. Vincerai più di metà del tuo stack senza confronto in almeno metà dei casi, e quando qualcuno ti chiamerà sarai in media sfavorito un po' meno di 2-a-1, in un momento nel quale tu sarai comunque nella necessità di affrontare un azzardo.

Altre due osservazioni:
1. Se non vi è un buon candidato per il ruolo di big blind contro il quale spingere il tuo all-in, o se questo candidato c'è ma sei stato anticipato da un rilancio prima di te (immagina che L6 abbia rilanciato da under-the-gun nella Mano N° 4 qui sopra), allora se credi vi sia una qualsiasi ragionevole possibilità di vincere un piatto senza dover lottare propendi per spingere alla cieca la tua ultima mano possibile (quella da under-the-gun) piuttosto che lasciarti dissanguare dai bui.
2. Se tu hai un'opportunità ragionevole di spingere prima ed evitarti così di dover spingere poi alla cieca, tanto meglio. Per esempio, se nell'esempio proposto sopra tu avessi avuto J♠ T♠ nella Mano N° 2, o se avessi ricevuto una qualsiasi altra ragionevole chance per effettuare il tuo all-in o per fare call, avresti dovuto soppesarla considerando anche che avresti evitato la necessità di dover rilanciare all-in del tutto alla cieca.

MANO 3-2

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.
La tua Mano: Tu (1.200c) hai T♣ 9♠ in MP1.
Azione: Tutti foldano fino a te.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Rilancia all-in. Tra due mani resterai dissanguato dopo aver versato il big blind. Evitalo! È ben possibile che tutti quanti foldino a fronte del tuo rilancio ma, anche se così non fosse, tu hai comunque bisogno di azzardare. Foldare ti garantisce di rimanere in vita, ma la mera sopravvivenza ha ben poco valore quando tra due mani, trovandoti nel big blind, sarai messo forzatamente in ballo o dissanguato. Riconosci quando sei costretto, spalle al muro, a prendere un azzardo e sii pronto di conseguenza a spingere alcune mani marginali.

Le tue carte sono di qualche pertinenza solo nel caso che tu venga chiamato, e, come abbiamo detto, anche se venissi chiamato saresti raramente sfavorito per più di 2-a-1.

MANO 3-3

Blind: 300c-600c; 5 giocatori.

La tua Mano: Tu (3.800c) hai K♠ T♣ nello small blind. Il bottone è un giocatore loose, che ha ripetutamente fatto raise minimi durante la fase di high-blind. Il big blind ha 4.200c, l'UTG ha uno stack minuscolo, e il cutoff tight-passive (6.000c) è il chip leader.

Azione: Tutti foldano fino al bottone (5.100c), che effettua un rilancio minimo.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Controrilancia all-in. Il tuo controrilancio sarà a 4.100c, ovvero circa 3,5 volte la puntata del bottone, il che eserciterà moltissima pressione su di lui. Se lui chiamasse e perdesse, passerebbe dall'essere uno dei maggiori contendenti, all'essere sulla soglia dell'eliminazione essendo rimasto con meno di 2BB. In aggiunta, tu hai una mano decente, particolarmente nel contesto di un gioco in fase di high-blind a pochi giocatori. Il rilancio del bottone rappresenta quasi sicuramente un tentativo di furto piuttosto che una puntata per valore, visto che lui è un giocatore loose che fa rilanci standard in posizione.

Se ottenessi un fold, vinceresti 2.100c: oltre il 50% del tuo stack. Con 5.900c, tu ti ritroveresti circa alla pari con il passivo (ossia debole) chip leader, ed in posizione solida per attaccare senza pietà in prossimità della fase di bolla, collocandoti nelle condizioni di ambire al primo posto. Qualora il bottone dovesse chiamare, se da un lato non è certamente questo quello che tu vuoi, dall'altro potresti ancora vincere un piatto gigantesco con le tue due carte alte, piazzandoti solidamente in testa.

Molti giocatori riconosceranno i benefici di questo gioco aggressivo ma tuttavia esiteranno, non volendo assumersi dei rischi così grandi con uno stack decente quando si sta per arrivare in zona premi. Ma è precisamente questo istinto che rende questo modo di giocare così conveniente, poiché molti dei tuoi avversari vorranno evitare a tutti i costi un azzardo con i loro grandi stack.

Tu non puoi giocare un poker impaurito, e tanto meno nelle ultime fasi di un torneo. Ricorda, quando attui un gioco cauto durante i primi livelli, stai massimizzando le tue possibilità di arrivare fino a uno stadio avanzato del torneo. Ma il costo di questa condotta è che generalmente arriverai alla fase avanzata con uno stack in media più piccolo di quello dei tuoi avversari loose rimasti in gioco. Non devi rimanere in disparte e farti dissanguare dai bui prima di arrivare ai premi o al terzo posto. Dovresti invece porti in modo aggressivo, per accumulare chip proprio mentre all'avvicinarsi dei premi i tuoi avversari staranno prestando più attenzione ai loro call. In questo modo massimizzerai le tue possibilità di vincere il torneo. Dopo tutto, un primo posto vale più di due terzi posti: vinci un 25% in più e spendi meno tempo (e paghi meno rake).

MANO 3-4

Blind: 200c-400c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (3.200c) hai K♠ Q♠ di bottone. I bui saliranno a 300c-600c tra un minuto.
Azione: Il chip leader TAG (4.200c) rilancia a 1.000c dal cutoff.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Controrilancia all-in. Il rilancio del tuo avversario è probabilmente un furto, tu hai una mano decente e la tua puntata è appena quanto basta per rendere probabile un suo fold se lui non avesse una mano reale. Sii l'aggressore in questo piatto chiave tramite un controrilancio all-in.

Questo ultimo punto concernente la grandezza dei rilanci è cruciale. Modifichiamo la mano sopra per capirne il perché.

MANO 3-5

Blind: 200c-400c; 8 giocatori.
La tua Mano: Tu (2.300c) hai K♠ Q♠ di bottone. I bui saliranno a breve.
Azione: Il chip leader TAG (5.300c) rilancia a 1.100c da MP3.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Folda. Il rilancio del tuo avversario dovrebbe ancora venir classificato come un tentativo di furto, e tu hai la medesima mano decente della MANO 3-4. Ma qui non puoi sperare che il tuo avversario dal grande stack possa foldare. Il tuo controrilancio

raddoppia a mala pena il suo rilancio, e questo gli offre pot odds di 3,3-a-1 sul suo call. Anche se avesse una mano debole, lui chiamerà quasi sicuramente piuttosto che foldare per altre 1.200c. Venendo meno la possibilità di una sua rinuncia, un controrilancio qui sarebbe un mero azzardo che metterebbe a rischio tutte le tue chip. La tua mano non è sufficientemente forte da giustificare un tale azzardo, dato che tu hai ancora abbastanza chip per poter operare altri tentativi di furto.

CON GLI ANTE: MODIFICHE ALLA STRATEGIA

Quando decidi di attaccare i bui o di effettuare un call dispendioso, in modo particolare quando è implicato un all-in, hai bisogno di una qualche misura che ti esprima con che grado di urgenza dovresti fare una mossa. Attaccando (o comunque rischiando tutte le tue chip) troppo presto rischieresti una disfatta non necessaria. Attaccando troppo tardi ti ritroveresti invece essenzialmente già dissanguato. Ci sono due misure che vengono comunemente utilizzate per misurare propriamente le dimensioni degli stack.

1. La misura in BB. Dividi la dimensione attuale del tuo stack per il valore di quanto costa il big blind (1BB). Per esempio, se sono rimasti 4 concorrenti, con bui 100c-200c e 25c di ante, ed il tuo stack è 1.600c, allora tu hai uno stack di 1.600c/200c = 8BB.
2. La misura M di Harrington. Dividi il numero di chip attualmente presenti nel tuo stack per il numero di chip poste inizialmente sul tavolo e questo è il tuo M. In riferimento alla stessa mano considerata sopra, il piatto iniziale è di 400c = 300c (dai bui) + 100c (dagli ante), e così il tuo M è 1.600c/400c = 4.

Indicativamente, per un primo confronto di massima tra queste misure, considera le seguenti linee guida.

1) Se tu hai uno stack da 10BB, o inferiore, e intendi giocare la mano, allora dovresti rilanciare all-in.

2) Se tu hai un M di 5, o inferiore, e intendi giocare la mano, allora dovresti rilanciare all-in.

3) Se tu hai uno stack da 5BB, o inferiore, devi cogliere la prima occasione per aprire con un rilancio all-in piuttosto che consentire che i bui ti dissanguino.

4) Se hai un M di 3, o inferiore, devi cogliere una qualsiasi occasione per aprire con un rilancio all-in piuttosto che consentire che i bui ti dissanguino.

Queste affermazioni non possono ovviamente essere assolute. Esse costituiscono piuttosto delle linee guida approssimative, che poi dipenderanno dalla situazione specifica. Le soglie di 10BB e 5BB vengono discusse altrove in questo libro. Per ulteriori approfondimenti sulla misura M consulta *Harrington on Hold'em; Volume II: The Endgame*.

In questo libro il nostro riferimento è la quantificazione in BB. Questa scelta è dovuta a svariate ragioni. Primo, è più immediata da calcolare, sia sul momento, sia quando consideri in anticipo quale sarà la situazione al prossimo livello di gioco dopo il prossimo incremento dei bui. In secondo luogo, per aderire alle convenzioni più comuni. Le discussioni sui sit 'n go vertono generalmente su conteggi espressi in BB. Infine, gli ante nei sit 'n go tendono a giocare un ruolo assai meno significativo rispetto agli ante nei tornei MT. Non solo essi sono tipicamente più piccoli in proporzione alle dimensioni dei bui, ma inoltre per quando essi entrano in gioco il tavolo è già short-handed e così la somma degli ante depositati è considerevolmente inferiore a quanto accade ad un tavolo a 9 giocatori durante un torneo MT.

Come conseguenza di queste ultime affermazioni sul significato degli ante, quando giochi in un torneo con più tavoli gli ante ricoprono un ruolo significativo nello stadio avanzato e *devono* pertanto essere tenuti in dovuta considerazione; pertanto, in questi eventi, la misura M di Harrington diviene più significativa e risulta molto più utile.

(Nota: La base della seguente mano esempio è stata tratta da *Harrington on Hold'em; Volume II: The Endgame, Hand 9-10*).

MANO 3-6

Blind: 6.000c-12.000c, ante: 2.000c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (135.000c) sei UTG con K♠ Q♥.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Riferendoci alla misurazione in BB, tu avresti oltre 10BB, e apparirebbe folle spingere all-in da under-the-gun contro un tavolo pieno e con in mano K♠ Q♥. Ma in questa situazione i 9 giocatori che contribuiscono ciascuno con 2.000c in ante, aggiungono 18.000c al piatto. Quindi, non solo il tuo stack si assottiglia molto più rapidamente con il contributo forzato di 2.000c in ante ad ogni mano, ma corrispondentemente vi è molto più da vincere (in questo caso, il doppio) attraverso un furto. Per queste considerazioni la corretta impalcatura concettuale per interpretare questa mano è che tu hai un M compreso tra 3 e 4 (135.000c/36.000c), oltre a una mano decente, e quindi dovresti spingere l'all-in.

Ma questo è un libro sui sit 'n go, e così noi chiediamo: Quando succede che gli ante possono forzarti a guardare oltre la misura in BB in un sit 'n go? Vi sono principalmente due casi:

1. Quando gli ante vengono introdotti ed il tavolo è ancora sostanzialmente pieno (caso più comune nei tornei non-turbo o in altri sit 'n go di struttura più lunga).
2. Quando stai valutando un tentativo di furto o un call davvero al limite se considerati in termini di BB.

Seguono un paio di esempi.

MANO 3-7

Blind: 100c-200c, ante 25c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (3.100c) sei UTG con A♣ J♠. Il big blind è tight-passive.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 500c. Senza gli ante suggerirei di foldare A♣ J♠ in questa posizione, a meno che il tavolo non sia veramente tight. Ma con gli ante il piatto di partenza è 500c, invece che 300c, pertanto l'incremento in chip che ti conseguirebbe da un furto riuscito è più abbondante di un 67%, ed infatti il tuo investimento nel tentativo di furto è alla pari (rischi 500c per vincere 500c).

Grazie agli ante è come se nel piatto ci fosse un buio extra di 200c, ma con nessuno obbligato a difenderlo. Di conseguenza è forse vero che pochi giocatori di sit 'n go sanno adattarsi bene alle nuove pot odds che derivano dalla presenza degli ante. Per esempio, il big blind tight-passive otterrebbe qualcosa più di 3-a-1 (1.000c-a-300c)

per il suo call, ma è molto probabile (per come osservato empiricamente) che lui scelga di difendere il suo buio con un range di mani non tanto dissimile da quello che avrebbe impiegato nella situazione priva di ante (caso in cui lui avrebbe ricevuto un più modesto 8-a-3 a livello di pot odds). Ma tu dovresti adattare il tuo stile di gioco tenendo conto della presenza degli ante, per evitare di giocare proprio come il big blind di questa mano, il quale spesso non si saprà adattare quando posto di fronte ad un rilancio.

MANO 3-8

Blind: 200c-400c, ante 75c; 6 giocatori.
La tua Mano: Tu (5.100c) hai 7♦ 3♠ nel big blind.
Azione: Tutti foldano fino al solido giocatore di bottone (1.400c), il quale rilancia all-in avendo lo stack più piccolo. Lo small blind folda.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Chiama. Senza gli ante il piatto sarebbe di 1.400c (rilancio dal bottone) + 600c (bui) = 2.000c. Costandoti 1.000c, il call riceverebbe esattamente odds di 2-a-1. Come discusso nella sezione dedicata al chiamare puntate all-in, questa sarebbe una situazione davvero al limite dato che, in media, tu saresti sfavorito 2-a-1 contro l'ampio spettro di mani che potrebbe avere l'aggressore.
In questo caso chiamando avresti la chance di buttar fuori dal torneo un buon giocatore e acquisiresti l'immagine di un pugnace difensore dei propri bui, ma non riceveresti alcun vantaggio in termini di chip (e sarebbe ancor peggio in termini di equity). Così potresti chiamare o foldare alla luce di altri fattori, quali la cosiddetta

"utility" di altre 1.000c nell'aggredire il tavolo. Dipende.
Con gli ante però dovresti certamente chiamare. Questo perché il piatto è ora rimpinzato di altre 450c di dead money. Per la regola del 2-a-1 illustrata in un precedente capitolo dedicato al chiamare gli all-in, il fatto che ora riceveresti circa 5-a-2 trasformerebbe questa situazione al limite in una nella quale il call sarebbe la giocata migliore.

In sintesi, cerca sempre di adattarti alle nuove odds create dall'introduzione degli ante quando sei chiamato a decidere tra il foldare e l'effettuare un furto, o tra il call su un all-in ed un fold, e così via. A seconda del livello di gioco, i tuoi avversari forse non faranno questi aggiustamenti, o forse non li faranno bene. Quindi questo è uno dei margini che potresti girare a tuo vantaggio in alcuni sit 'n go.

CONCETTI CHIAVE IN FASE DI HIGH-BLIND

LA BOLLA

La bolla rappresenta per il giocatore solido un'opportunità unica di accumulare chip aggredendo il tavolo. Questo perché molti giocatori non vogliono rischiare una grande quantità di chip a un passo dai premi, e così folderanno spesso (anche mani forti) piuttosto che affrontare un azzardo certo che metta a rischio la loro intera equity.
Ricorda che questa equity è molto più alta di quanto non sarebbe se questo avversario avesse lo stesso identico stack ma di fronte ad un tavolo pieno, poiché in tal caso l'eliminazione di un singolo giocatore gli assicurerebbe un premio sicuro.
Per capire meglio la situazione, incominciamo con un esempio di quanto possa essere corretto un fold in fase di bolla se posti di fronte ad un azzardo che possa mettere a rischio un sostanziale ammontare di equity. (Nota: La base per la seguente mano esempio è stata tratta da *Harrington on Hold'em; Volume III: The Workbook, Problema 38*).

MANO 3-9

Blind: 200c-400c, ante 25c; 4 giocatori.
La tua Mano: Tu (5.000c) hai Q♠ Q♣ nel big blind.
Azione: L'iper-aggressive UTG (5.000c) spinge all-in. Tu credi che questo all-in sia consistente con un qualsiasi asso, con una coppia servita o con due carte alte. Il bottone (1.500c) e lo small blind (2.000c) foldano.
Domanda: Chiami o foldi?
Risposta: Folda. Chiamare e perdere sarebbe un disastro: la tua enorme equity precipiterebbe a zero. E inoltre se tu chiamassi e vincessi, una porzione sostanziosa della grossa equity persa dal UTG non andrebbe a te, ma ai tuoi avversari con lo stack corto.

Vediamo di fornire un'analisi più concreta rifacendoci alla procedura del ICM per approssimare le equity. Supponiamo che tu stia giocando un sit 'n go da 109$.

Prima che si giochi la mano che andremo ad analizzare, le equity erano le seguenti:

Giocatore	Chip	Equity
UTG	5.000c	323$
Bottone	1.500c	152$
Small blind	2.000c	195$
Tu	5.000c	323$

Se tu facessi call vincente, le nuove equity diverrebbero le seguenti:

Giocatore	Chip	Equity
UTG	0c	0$
Bottone	1.500c	267$
Small blind	2.000c	289$
Tu	10.000c	444$

E se tu facessi invece un call perdente:

Giocatore	Chip	Equity
UTG	10.000c	444$
Bottone	1.500c	267$
Small blind	2.000c	289$
Tu	0c	0$

E così, dei 323$ in equity per i quali tu ed il tuo avversario UTG vi state sfidando con la certezza di affrontare un azzardo, il vincitore potrà raccoglierne solamente 121$. Il resto andrebbe agli altri giocatori che, con i loro piccoli stack, beneficerebbero enormemente dell'eliminazione di un avversario. Questa conclusione di stampo matematico è correlata con l'emozione profondamente piacevole che un giocatore sul bottone o nello small blind si troverebbe a provare nel vedere i due grandi stack che si scontrano, garantendogli l'ottenimento di un premio sicuro ed aprendogli la strada verso un possibile secondo posto.

E così, quanto dovrebbe essere buona la tua mano per chiamare un all-in per 5.000c in questa situazione? Con Q♠ Q♣ saresti

favorito 70-a-30 contro il ragionevole range di mani del tuo avversario (dal software freeware *Pokerstove*) e così la tua equity attesa *decrescerebbe* di 12,20$

(0,7)(121$) - (0,3) (323$) = -12,20$

ossia ti costerebbe circa 12$ in media. In questa situazione ti servirebbe avere precisamente KK oppure AA per poter fare un call con equity positiva. Con KK saresti favorito al 74% e così la spunteresti per poco con 6$ di guadagno atteso:

(0,74)(121$) - (0,26) (323$) = 6$.

Ci sono due lezioni qui:

1. Tu non vuoi essere quello che chiama un all-in in piena bolla, a meno che tu non abbia un vantaggio significativo, o a meno che tu abbia uno stack corto (in BB) e una mano forte, e debba comunque fare una mossa per non ritrovarti dissanguato.

2. Se tu andassi in all-in in piena bolla, offriresti al tuo avversario una ricompensa di gran lunga inferiore rispetto a una situazione simile capitata prima della bolla, quindi lui farebbe bene a foldare molte mani con le quali avrebbe normalmente chiamato. Nonostante pochi dei tuoi avversari arrivino sino al punto di foldare Q♠ Q♣ pre-flop, anche un giocatore loose ed ignorante vorrà andare a tutti i costi a premio e così restringerà considerevolmente i suoi requisiti per effettuare un call qualora tu spingessi un all-in contro di lui. Anche se il tuo stack potesse solo danneggiarlo ma non eliminarlo, lui tenderà comunque a restringere

significativamente il suo gioco.

Il sorprendente e paradossale risultato della convenienza di foldare Q♠ Q♣ può essere sfruttato:

> Quando gli avversari chiameranno con meno mani, allora tu dovresti aggredire con un più ampio spettro di mani.

Le mani esempio che seguiranno illustreranno questo concetto in maggior dettaglio.

Ma prima, nota che guadagnarti uno stack sopra la media durante la bolla ti permetterà di incrementare di molto la percentuale di volte che arriverai primo in relazione alle volte che arriverai a premi. Ed il decremento nel numero di volte che arriverai a premi, dovuto alle volte in cui ti sarai andato a cercare un'eliminazione in piena bolla, non è da tenere in particolare conto, dato che un giro arido di carte ed il sopravvivere di altri avversari potrebbero mal combinarsi finendo comunque con l'eliminarti al quarto posto anche se tu adottassi l'approccio "gioco sicuro".

Considera ora la seguente situazione: tavolo a 4 giocatori, bui 200c-400c; il chip leader LAG folda ed ora tocca a te, che sei di bottone. Tu e i due bui avete tutti circa 1.600c. Dovresti spingere all-in o foldare?

In questa situazione non hai bisogno di vedere le tue carte per decidere di "spingere all-in". Vai all-in indipendentemente dalle tue carte, perché in caso contrario rimarrai dissanguato in piena bolla. Nessuno dei tuoi avversari chiamerà senza qualche tipo di mano

legittima accettando questo azzardo che potrebbe costargli la sua intera equity. Tieni pertanto presente che:

> La maggior parte dei giocatori è fortemente avversa all'accettare un azzardo per tutte le proprie chip se l'eventuale eliminazione di un qualsiasi altro giocatore li manderebbe automaticamente a premi.

Come abbiamo visto sopra, quest'avversione è largamente motivata e può essere osservata in giocatori che adottano ogni tipo di stile.

Questo significa che i tuoi rilanci in bolla vinceranno molto spesso i bui senza alcuna contesa. Anche se chiamate, due carte casuali batteranno una mano tra le migliori circa un terzo delle volte (vedi l'Appendice E, "La tua Mano contro una Mano Random"). Tali vittorie ti metteranno in posizione di attaccare senza pietà avendo un grosso stack. Se tu non avessi la capacità di spingere all-in in questa mano, allora ti ritroverai costretto a spingere all-in contro un giocatore LAG dal grosso stack, il quale probabilmente chiamerà con molte mani, oppure ti ritroverai precipitato ad uno stack ormai compromesso di sole 800c dopo che i bui avranno fatto "il loro lavoro". Quindi spesso tu ti piazzerai comunque quarto se foldassi ora.

Ricorda, oltre al fatto che ti si presenta l'opportunità di avvantaggiarti di avversari fortemente avversi al rischio, l'alternativa (ovvero rimanere nel torneo con uno stack davvero esiguo) è una sopravvivenza il cui valore è comparativamente insignificante. Non è come nelle fasi iniziali del torneo, quando il rinunciare a un piatto

ti lascerebbe comunque con molte opportunità di accumulare chip utili a ricostruire una tua risalita. Sopravvivere qui significherebbe solo rimandare la tua eliminazione in terza o quarta posizione, a meno che tu non incorra in una sequenza fortunata di carte.
Per questo motivo spesso nella fase di high-blind ed in particolare nella bolla dovresti giocare "sulla" situazione e "sui" tuoi avversari, piuttosto che "sulle" tue carte.

MANO 3-10

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.
La tua Mano: Tu (3.800c) hai 9♠ 8♠ e sei primo ad agire. Il big blind (6.000c) è il chip leader, e lo small blind ed il bottone hanno entrambi circa 5.000c.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?
Risposta: Rilancia all-in. Tu puoi imboccare due possibili strade: aggressione high-blind in bolla per provare a vincere il torneo, oppure passività da bolla per massimizzare le tue possibilità di sopravvivere fino ad ottenere il terzo posto. Il big blind ti copre ma, anche se lui fosse loose, non rischierebbe di danneggiare significativamente le sue chance di arrivare a premio (come accadrebbe se dovesse perdere).

Se ti chiamassero non sarebbe una catastrofe, per due ragioni:

1. L'alternativa è lasciare che i bui ti raggiungano, diventando quindi short stack con una sostanziale perdita di equity rispetto al tuo stack

attuale (che è sufficientemente grosso da minacciare seriamente ciascuno degli altri stack in gioco).

2. I tuoi suited-connector medio-alti vinceranno un buon 41% dei casi contro carte alte eccellenti quali AK, ed anche se essi sono sfavoriti più di 4,6-a-1 contro una overpair, tu ti ritroverai ad affrontare una tale mano meno del 10% delle volte. Nel molto più probabile caso che nessun avversario abbia una mano eccellente, aspettati di accaparrare questi succosissimi bui senza un confronto.
Nella fase di high-blind i rilanci all-in come tentativi di furto sono un modo comune di sfruttare le condizioni favorevoli che si presentano durante la fase di bolla, ma furti più piccoli sono ancora altamente efficaci in situazioni di bolla qualora si verifichino in fase di mid-blind.

MANO 3-11

Blind: 75c-150c; 4 giocatori.
La tua Mano: Tu (4.500c) sei UTG con J♥ T♣. I tuoi avversari hanno stack simili e ci sono stati pochi controfurti.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Rilancia a 375c. Pochi giocatori vogliono finir coinvolti in un piatto potenzialmente grosso in piena bolla, e tu hai una mano ragionevole nel caso fosse chiamata. Cerca di giocare molti piatti in situazioni come questa, rilanciando 2-3BB con una qualsiasi mano decente se gli altri giocatori stanno visibilmente cercando di evitare dispute.

MANO 3-12

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (3.600c) hai 2♠ 2♣ nello small blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose di bottone (4.400c), il quale esegue un rilancio minimo.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia all-in. Non pensare, "È terribile uscire in bolla, ed alcuni avversari loose chiamano grossi rilanci anche senza avere mani eccellenti." Sì, è terribile uscirsene in quarta posizione, ma anche gli avversari molto loose tendono a realizzare questo fatto. È alquanto probabile che lui folderà piuttosto che rischiare quasi tutto il suo stack; e anche se lui chiamasse, la tua mano potrebbe comunque risultare leggermente favorita (se lui stesse giocando con delle overcard). Prendendo le 2.100c sul tavolo otterresti un enorme guadagno poichè incrementeresti il tuo stack di oltre il 50% e saresti nella possibilità di terrorizzare il tavolo grazie ad un gioco aggressivo quando invece tutti gli altri si staranno ingessando.

Di nuovo, nota che se tu andassi all-in e venissi chiamato, potresti sempre vincere un piatto davvero ingente, mentre se tu invece foldassi potresti comunque finire fuori dai premi. Di fatto è molto facile ignorare opportunità di questo tipo e poi rammaricarsi ardentemente di non averle afferrate. Con i bui a 300c-600c e 4 giocatori, tu verseresti 900c ad ogni giro di tavolo (o anche più se ci fossero gli ante), pertanto ti ritroverai con meno di 3BB tra 8 mani, o anche prima. Non è affatto raro ritrovarsi (per 8 mani di seguito) con carte ingiocabili o trovarsi a fronteggiare un rilancio all-in pre-flop.

Controrilanciando, non solo ti porresti nella situazione di raccogliere molte chip ora, collocandoti pertanto in una solida posizione da cui poter mirare al primo posto, ma eviteresti di rimanere dissanguato dai bui e uscire così piazzandoti ingloriosamente al quarto posto.

MANO 3-13

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (11.000c) hai 5♥ 2♣ sul bottone. Entrambi i bui hanno circa 4.000c.

Azione: Il cutoff (1.000c) folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. A meno che uno dei due bui abbia una mano monster (tipo TT - AA, AJ - AK) entrambi folderanno piuttosto che tentare la sorte e correre il rischio di essere eliminati proprio quando lo stack minuscolo sta per essere dissanguato alla prossima mano. Questa è un'opportunità di raccogliere 900c quasi esente da rischi e tu dovresti afferrarla a prescindere dalle tue carte. Se venissi chiamato e non la spuntassi, saresti comunque secondo in chip, con forti chance di arrivare a premi, ma cerca di spingere sull'avversario adatto. Se gli stack del cutoff e del big blind fossero invertiti, la situazione cambierebbe drasticamente.

MANO 3-14

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (11.000c) hai 7♠ 4♣ sul bottone. Lo small blind ha 4.000c ed il big blind ha 1.000c.

Azione: Il cutoff (3.400c) folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Il big blind dopo aver versato nel piatto il suo buio di 600c ha ora solo 1.000c e potrebbe pertanto chiamare con molte mani, piuttosto che rinunciare a queste chip: di fatto è pot-committed, e la tua mano è spazzatura. Non solo non vuoi buttare via chip con una mano inferiore con la prospettiva di un suo call probabile, ma non vuoi nemmeno che ti si scopra a cercare di rubare i bui con una mano 7-high, dato che ciò potrebbe incoraggiare i tuoi avversari a chiamare i tuoi futuri tentativi di furto.

Questa mano ci porta alla prossima idea.

INFLUENZA DEI VARI STACK NELLA FASE DI HIGH-BLIND

Quando il giocatore di buio su cui stai spingendo ha uno stack significativamente diverso dal tuo, devi determinare come la particolare dimensione del suo stack possa influire sulle sue decisioni. Come affermato in precedenza, questo effetto ha un grosso impatto quando si considerano stack esigui. In genere i giocatori tendono a divenire più loose quando hanno un grosso stack, ma ciò non modificherà comunque il loro fondamentale stile di gioco. Per esempio, un giocatore tight nel big blind di solito è altrettanto probabile che foldi di fronte al tuo rilancio per furto da 4BB sia quando ha un grosso stack, sia quando ne ha uno normale. Analogamente, un giocatore che vuole giocare d'azzardo avendo uno stack normale, vorrà sicuramente giocare d'azzardo anche avendo uno stack più grande, ma di solito con meno propensione.

I giocatori tendono ad adattarsi più marcatamente quando devono gestire uno stack corto. La maggior parte (correttamente) chiamerà più liberamente quando gli rimarranno solo 2-3BB dopo aver versato una puntata di buio. Un furto è fondamentalmente un semi-bluff (il tuo avversario potrebbe foldare ma, se lui chiamasse, tu potresti comunque migliorare la tua mano e batterlo; inoltre è pur sempre possibile che tu abbia già la mano migliore).

Così, nonostante il danno che subiresti perdendo le tue chip sia inferiore al danno che subirebbe il tuo avversario con uno stack più corto se fosse lui a perdere il confronto, lui potrebbe essere comunque più loose nel chiamare poiché sarebbe comunque in procinto di essere dissanguato dai bui. Tendi pertanto ad essere più attento in tali situazioni, rilanciando solo con (tutte le) mani sopra la

media, ovvero 22+, Ax, Kx, Qx, T9s+ e JTo+.

MANO 3-15

Blind: 300c-600c; 5 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.800c) hai 5♠ 4♠ sul bottone. Il big blind (5.200c) è tight e lo small blind (2.500c) è rimasto per un bel po' inattivo.

Azione: I primi due giocatori foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Raise all-in. Forzali a concederti le 900c (ovvero il 30% del tuo stack) del piatto o prenditi un azzardo con una mano che anche contro la maggior parte delle mani eccellenti risulterà sfavorita massimo 3-a-2. Lo stack del big blind sovrasta il tuo ma ciò non significa che lui vorrà regalare chip.

Supponi ora di mantenere invariati tutti gli elementi di questo esempio, ma modifica lo stack del big blind così che esso sia di 900c dopo il "posting" (NdT: pagare i bui o gli ante). In questo caso dovresti foldare. Il big blind sta ricevendo odds di circa 3-a-1 (precisamente 2.400c-a-900c, ossia 8-a-3) sul suo call e pertanto potrebbe chiamare correttamente con due carte qualsiasi. Anche se con 5♠ 4♠ sarai di rado fortemente sfavorito, non potrai quasi mai essere favorito (dovresti fronteggiare un 3-2, 4-2, 4-3 o un 5-carta alta offsuit).

Così, spingendo contro lo short stack nel big blind, tu probabilmente pagheresti 1.500c per andare ad uno showdown da sfavorito a fronte di una vincita potenziale di 1.800c. Perdere ti ridurrebbe ad

uno stack meno funzionale (1.300c), quindi il fold sarebbe in questo caso la tua migliore giocata.

Riconsideriamo ancora una volta queste due mani con 45s e bui a 300c-600c, ma cambiamo ora le tue carte: K♠ 2♣, sempre di bottone. Ora dovresti essere meno incline a spingere nel caso in cui il giocatore tight nel big blind avesse un grosso stack e tuttavia dovresti essere più incline a spingere nel caso in cui lo stack del big blind fosse traballante. Questo perché una debole mano al re sarebbe ora favorita contro la mano random del big blind, mentre calerebbe significativamente di valore contro le migliori carte alte e coppie che fronteggeresti se dovessi essere chiamato da un avversario tight.

Questa osservazione vale anche nel gioco heads-up. Supponi di sapere che il tuo avversario spingerà con una qualsiasi mano, ma che chiamerà solo con una mano decente. In tal caso dovresti spingere con 5♠ 4♠ (di solito prenderai i bui senza confronto e occasionalmente verrai chiamato e ti ritroverai in una lotteria, essendo in media sfavorito 3-a-2), ma non dovresti chiamare (saresti quasi sempre sfavorito).

MANO 3-16

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.400c) hai 6♠ 5♠ sul bottone. Il big blind e lo small blind dopo aver versato il buio hanno rispettivamente 220c e 2.300c.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fold. Con 3,5BB e due suited connector di solito rilanceresti all-in. Ma qui il big blind chiamerebbe quasi sicuramente poiché è pot-committed dopo aver versato il suo buio e così tu andresti ad affrontare una lotteria che ti vedrebbe sfavorito con i tuoi suited connector bassi. Aspetta una mano migliore (quale ad esempio un re con kicker debole in questa situazione) o un'altra situazione che lasci quantomeno presagire la possibilità che tutti foldino.

LO STOP 'N GO

Supponi di avere una mano solida e di trovarti a fronteggiare un rilancio che ti renderebbe pot-committed qualora decidessi di chiamare. Tu hai deciso di giocare la mano ma non vi è alcuna chance che un controrilancio pre-flop induca il tuo avversario a foldare. Stando così le cose dovresti considerare uno "stop 'n go": limitati a chiamare il rilancio pre-flop e poi punta tutte le tue chip rimanenti sul flop, a prescindere dalla carta che dovesse scendere sul board. Questa giocata funziona meglio se tu sei il primo ad agire nel post-flop poiché l'impossibilità che il tuo avversario punti prima del tuo all-in ti garantisce l'equity aggiunta sul suo fold (chip aggiudicabili data la possibilità che il tuo avversario foldi).

Il tuo avversario potrebbe foldare di fronte ad una piccola puntata se il flop lo mancasse completamente. In questi casi, quando nessuno di voi ha in mano qualcosa, avresti la possibilità di vincere un piatto che altrimenti potresti perdere se fosse venuta fuori una battaglia alla "carta più alta".

MANO 3-17

Blind: 100c-200c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (700c) sei di big blind con K♣ Q♥.

Azione: 5 giocatori foldano. Il giocatore loose sul bottone (2.600c) rilancia del minimo, 400c. Lo small blind folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama, con l'intenzione di spingere all-in sul flop con il

resto del tuo stack, a prescindere dal flop. Essendo short stack, ed avendo una mano solida, devi sfidare la sorte e sperare per il meglio, piuttosto che cercare di sopravvivere con uno stack prossimo al dissanguamento e contro un numero ancora elevato di avversari. Tuttavia, non è possibile che il tuo avversario foldi pre-flop per un rilancio così modesto (in fondo se tu rilanciassi lui dovrebbe aggiungere solo 500c, per un piatto di 1.400c).

Se il tuo avversario mancherà il flop, allora avrai una possibilità di prenderti un piatto che saresti invece stato destinato a perdere dopo il suo call sul tuo all-in pre-flop, ad esempio se il tuo avversario foldasse un asso con kicker basso o un'altra carta che avrebbe potuto parificare rimanendo poi in gioco fino alla fine della mano. Anche se lui potrebbe comunque chiamare sul flop avendo solo "carta alta", non hai comunque nulla da perdere nel tentare di indurre un fold post-flop se sai che invece il tuo rilancio pre-flop verrebbe sicuramente chiamato.

MANO 3-18

Blind: 200c-400c.

La tua Mano: Tu (785c) hai Q♣ 5♠ nello small blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose sul bottone (4.800c), il quale fa limp. Il big blind (2.100c) è tight.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in (985c in totale). Non hai alcuna chance di indurre un fold pre-flop da parte del bottone, e così uno stop 'n go potrebbe apparire come la migliore opzione. Ma se tu spingessi ora, il big blind potrebbe foldare piuttosto che aggiungere altre 585c

(senza chiudere il giro di puntate), contribuendo così al piatto con 400c in dead money. Prenditi un certo azzardo contro il bottone piuttosto che il big blind veda un flop gratis con il piatto che contiene 400c delle sue chip.

COLLUSIONE IMPLICITA

Consideriamo ora di essere entrati in un piatto a più giocatori con almeno un giocatore in all-in.

Ricorda che ogni giocatore guadagna equity con l'eliminazione dal torneo di ciascun altro giocatore. Con "collusione implicita" ci riferiamo ad un tacito accordo tra i giocatori ancora attivi nel piatto, che trovano convenienza nel procedere con cauti check, massimizzando così le probabilità che il giocatore (o i giocatori) che sono già in all-in possano essere eliminati. Le ragioni per non spingere sono concrete: anche se tu puntassi o rilanciassi con quella che al momento è la mano migliore tra i giocatori ancora attivi, potresti spingere fuori dal piatto un avversario che aveva magari la potenzialità di realizzare una mano capace di togliere il piatto al giocatore all-in. Quando questo succede, tutti i giocatori attivi, come anche gli avversari ancora in gioco ma ormai esclusi da questo piatto, perdono l'equity che avrebbero invece guadagnato con l'eliminazione del giocatore andato in all-in.

La collusione implicita è spesso la via corretta da percorrere in tali situazioni di all-in, ma vi sono tre eccezioni degne di nota.

1. Il piatto è grande e tu hai una mano che risulta essere assai probabilmente la migliore al momento, ma è comunque vulnerabile. Per esempio, se il piatto fosse la metà del tuo stack e tu avessi top pair su un board 9-5-2, allora non dovresti concedere una carta gratis ai tuoi avversari ancora attivi.
2. Un side pot consistente è conteso solamente tra te e gli altri avversari attivi e tu reputi che una puntata consistente potrebbe facilmente consegnarti questo side pot. Per esempio: il cutoff ha

rilanciato a 2BB ed il bottone ha chiamato con i suoi 0,5BB rimanenti, quindi avete chiamato anche tu e lo small blind. A questo punto il main pot è di 2BB, mentre il side pot contiene 4,5BB. Se credi che una puntata possa eliminare gli altri giocatori attivi, procedi con il tuo attacco.
3. Tu hai i nuts (o quasi) e stai puntando per valore.

MANO 3-19

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.
La tua Mano: Tu (6.000c) hai 9♠ 6♠ nel big blind.
Azione: Il cutoff (6.000c) folda. Il bottone (850c) rilancia all-in. Lo small blind (6.300c) chiama.
Domanda: Cosa fai?
Risposta: Chiama queste 250c extra. Foldare è fuori discussione viste le odds (2.300-a-250), e nota che se tu rilanciassi, ogni ammontare in eccesso costituirebbe un side pot. In altre parole, il main pot sarà sempre di 2.550c e resterà conteso da tutti e tre i giocatori. Se però tu rilanciassi, l'intero ammontare del rilancio andrebbe a costituire un side pot conteso solo da te e dallo small blind. Un tuo rilancio ora non avrebbe alcun potenziale per rubare il piatto (impossibile che il giocatore all-in foldi) e la tua mano non ha lontanamente la forza per farti considerare l'eventualità di un rilancio per valore.
Azione: Tu fai call. (Ci sono tre giocatori e 2.550c nel piatto).
Flop: 8♠ 7♠ 2♥
Azione: Lo small blind fa check.
Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fai check. Con la tua scala bilaterale e progetto colore (oltre forse, agli outs per la coppia), sei favorito per ritrovarti con la mano più forte allo showdown. Se non fosse per la presenza del giocatore già all-in, dovresti assolutamente puntare. Se il tuo avversario chiamasse, lo farebbe da sfavorito, e se lui abbandonasse tu ti aggiudicheresti subito un grosso piatto.

La presenza del giocatore all-in però cambia le cose. Supponiamo ad esempio che lo small blind abbia Q♥ J♠ e che tu punti 1.200c. Probabilmente lui folderebbe per la passività indotta dalla bolla e/o a causa della sua mano debole. Se tu ora completassi i tuoi poderosi progetti, non potresti comunque estrarre altre chip dall'avversario all-in, né da quello che hai spinto a foldare (il quale avrebbe potuto parificare una delle sue overcard e chiamare una puntata) e cosi tutto ciò che hai ottenuto è stato di limitare le tue possibilità di guadagno.

Ora considera il caso in cui i tuoi progetti non si chiudano. Il tuo avversario all-in vincerà quasi sicuramente il piatto contro il tuo 9 carta-alta, mentre il terzo giocatore che tu hai costretto ad uscire dal gioco avrebbe tranquillamente potuto togliergli il piatto, parificando una delle sue due overcard o anche semplicemente con Q carta-alta, riuscendo pertanto a eliminare il contendente all-in dal torneo e a incrementare le equity di tutti, te incluso.

Pertanto in questa mano devi fare "check behind" (ovvero fare check dopo il check dell'avversario) sul flop, riservandoti di puntare solo dopo aver completato il tuo progetto.

MANO 3-20

Blind: 200c-400c; 5 giocatori.

La tua Mano: Tu (5.100c) hai A♠ 4♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al bottone (250c), che chiama andando all-in. Il giocatore loose nello small blind (3.900c) effettua il rilancio minimo, a 800c.

Domanda: Foldi, chiami o rilanci?

Risposta: Chiama. Ricevi oltre 3-a-1 in termini di pot odds, con un asso suited, ed inoltre il tuo call chiuderebbe l'azione per questo giro di puntate. Resta in gioco.

Azione: Tu fai call. (Ci sono tre giocatori, 750c nel main pot e 1.100c nel side pot).

Flop: A♣ T♣ 4♥

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Punta 1.200c. Ci sono due differenze chiave tra la mano precedente, dove un check-down (fare check fino allo showdown) sarebbe stato appropriato, e questa mano, dove il check sarebbe un grosso errore.

1. La tua mano è vulnerabile. Mentre nella mano precedente le carte ancora da scoprire sul board potevano solo aiutare, ora dovrebbe preoccuparti un T (possibilità di tris), una qualsiasi carta di fiori (possibilità di colore), una carta alta (possibilità di scala o di doppia coppia migliore). Tu vuoi che le mani col potenziale di superarti paghino salato per vedere un'altra carta, oppure semplicemente che abbandonino, o che magari rilancino da quasi sicuramente sfavorite.

2. Vi è un side pot, e di fatto esso supera il main pot, contenendo ben 1.100c. Quindi vincere questo side pot subito andrebbe benissimo. Confronta questa con la situazione precedente, dove il side pot nel quale avresti puntato era vuoto. Questa è un'altra differenza chiave: anche se lo small blind dovesse foldare e il giocatore all-in riuscisse miracolosamente a vincere il main pot, tu vinceresti comunque le 1.100c sul tavolo.
3. È alquanto improbabile che il mantenere in gioco anche lo small blind si riveli necessario all'eliminare ora dal torneo il giocatore andato in all-in.
4. Il giocatore andato all-in sarebbe quasi eliminato anche vincendo il main pot (data la sua consistenza di soli 2,5 BB).

Un'ultima osservazione riguardo a questa mano. Il rilancio pre-flop dello small blind, piuttosto che non un semplice call, già violava l'idea di collusione implicita. Anche quando la collusione implicita sarebbe chiaramente la giocata corretta, tu non puoi dare per scontato che i tuo avversari giochino sempre ottimamente accettando un "check down". In particolare con i giocatori abituati a tornei low-stakes ti potrà capitare che essi eseguano a caso un bluff su un side pot vuoto, anche se con quest'azione escludessero di fatto dal piatto un giocatore che avrebbe potuto altrimenti vincere e benché siano sprovvisti di una qualche mano reale.
Se la collusione implicita è la cosa ovvia, ma tuttavia i tuoi avversari puntano comunque, dovresti essere propenso a foldare anche una buona mano contro un giocatore solido e ricettivo. Un giocatore così infatti punterebbe solo per valore. Ma contro uno debole e di conoscenze limitate, devi essere meno incline a rinunciare con una mano che in condizioni normali potrebbe essere la migliore.

ANDARE ALL-IN SENZA TUTTE LE

Molte delle situazioni nelle fasi di high-blind che stiamo discutendo vedono verificarsi degli all-in già nel pre-flop, ma di fatto tu non dovresti rilanciare ogni volta con tutto il tuo stack. Piuttosto, talvolta dovresti effettuare dei rilanci che siano sufficientemente grandi da renderti chiaramente pot-committed ma che facciano pur sempre apparire come se tu stessi puntando per valore. Questo perché un tale rilancio ti aiuterebbe a mimetizzare le tue vere intenzioni (ovvero di rubare), particolarmente quando il tuo stack si sta accorciando e un tuo all-in potrebbe essere (correttamente) percepito dai tuoi avversari come una mossa disperata.
Se tu effettuassi una puntata più contenuta per evitare questa parvenza di all-in disperato, accertati che il tuo rilancio sia sufficientemente grosso da far sì che i tuoi avversari realizzino che tu sei comunque pot-committed e non folderai a fronte di un controrilancio. In pratica il rilancio dovrebbe spesso essere fatto mettendo in gioco tutto il tuo stack esclusa una piccola frazione. Diamo qui due esempi di "spinte non all-in" che potresti effettuare con vari stack e bui.

1. **Blind:** 200c-400c; **Stack:** 1.400c; **Rilancio:** 1.000c.
2. **Blind:** 300c-600c; **Stack:** 2.200c; **Rilancio:** 1.500c.

Ecco invece, un esempio in cui si fallirebbe:
3. **Blind:** 100c-200c; **Stack:** 1.800c; **Rilancio:** 800c.

Quest'ultimo rilancio è troppo povero nonostante tu sia comunque pronto a chiamare un controrilancio, poiché un avversario con una

coppia servita bassa (ad esempio) qui potrebbe andare all-in pensando di avere anche una piccola chance che tu possa foldare per le rimanenti 1.000c.

Ricorda quindi che se tu avessi spinto molto in precedenza o se avessi bisogno di attaccare i bui quando è ovvio che sei in disperato bisogno di effettuare una mossa, dovresti allora confondere il tuo gioco con queste "spinte non all-in"[9].

MANO 3-21

Blind: 200c-400c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.850c) hai J♠ 8♠ under-the-gun.

Domanda: Foldare, spingere all-in o effettuare un qualche altro rilancio?

Risposta: Rilancia 1.200c. Tu devi giocare questa mano piuttosto che ritrovarti dissanguato dai bui, e con una puntata di 1.200c il tuo pot-commitment sarebbe chiaro. Ma questa variazione sull'all-in gode di altri due vantaggi.

1. Trasmette l'immagine di un rilancio standard da 3BB effettuato per valore piuttosto che un disperato tentativo prima di essere dissanguato dai bui (come di fatto è).
2. Psicologicamente il fatto di avere altre chip da mettere in gioco (anche se solo in piccola quantità) risulta più intimidatorio. Di fronte ad un all-in, un giocatore potrebbe semplicemente cliccare sul

[9]Vi sono alcune rare situazioni in cui un tale rilancio è indicato poiché tu potresti anche non chiamare un controrilancio. Queste si presentano in scenari che capitano nelle fasi finali, quando il salvare anche poche chip potrebbe portarti a ricevere un premio.

bottone "Call", ed aver così concluso il processo di decisione. Quando invece ti resta qualche chip, ciò suggerisce al tuo avversario che ulteriori decisioni dovranno essere prese nel prosieguo della mano, e questo molti tuoi avversari preferirebbero evitarlo.

SFRUTTARE GIOCATE PASSIVE NEL PREFLOP QUANDO SEI DI BIG BLIND

Sei nel big blind e tutti foldano fino allo small blind, il quale completa. Se finora non hai mai rilanciato dopo un suo limp, allora dovresti prendere il suo gioco passivo in senso letterale. La cosa di gran lunga più probabile è che lui non abbia una mano, quindi non sta tendendoti una trappola. Questo perché lui non ha alcuna ragione di ritenere che tu rilancerai. Se i bui fossero significativi (uno di voi ha 10BB o meno) dovresti considerare di spingere con due carte qualsiasi.

MANO 3-22

Blind: 200c-400c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai T♣ 8♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino allo small blind (2.500c), contro il quale non hai giocato alcun heads-up, e lui chiama.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Rilancia all-in. Ci sono 800c nel piatto, ovvero una grossa frazione del tuo stack. Le probabilità di essere chiamato sono scarse, e prenderti subito il piatto aumenterebbe significativamente le tue chance di vittoria. Infine, anche se venissi chiamato, vincerai ancora una media di almeno il 33% delle mani, a meno di non ritrovarti di fronte ad una rara overpair.

MANO 3-23

Blind: 400c-800c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (4.200c) hai J♠ 9♠ nel big blind.

Azione: Il giocatore loose-passive sul bottone (8.000c) chiama, ed il giocatore TAG nello small blind (6.600c) completa.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Rilancia all-in. Stai per ritrovarti short-stacked con questi bui enormi, e inoltre ci sono 2.400c sul tavolo, nessuno ha mostrato vera forza, ed i tuoi suited semi-connectors medio-alti giocano bene contro una varietà di mani.

CHIAMARE ALL-IN E GIOCATE PASSIVE FRUTTUOSE

CHIAMARE DAL BIG BLIND L'ALL-IN DI UNO STACK CORTO

Fin qui in questa Parte 3 dedicata alla fase di "High-Blind" abbiamo discusso quasi esclusivamente di tipologie di giocate basate sull'aggressione, ovvero rilanci e controrilanci all-in come tentativi di furto, andare all-in con mani marginali pur di evitare il dissanguamento, aggredire i limper in fase di high-blind e così via. Questi sono gli strumenti di cui avrai bisogno per giocare con profitto la fase di high-blind dei tuoi sit 'n go. Ma come i bui si alzano e gli stack corti effettuano dei disperati rilanci all-in, si presentano anche delle opportunità per chiamare con profitto. Di fatto molti giocatori, anche quelli con stile loose, folderanno troppo soventemente di fronte a questi all-in effettuati dagli stack corti.
Senza aggiungere altro, ecco la regola fondamentale per chiamare pre-flop durante la fase di high-blind.

> Se ricevessi odds migliori di 2-a-1 per chiamare un rilancio all-in nel pre-flop e il tuo call chiudesse l'azione, allora chiamare sarebbe quasi sempre corretto.

La base di questo sta nel fatto che nei più comuni scenari peggiori per il tuo call ti troverai contro due overcard, nel qual caso sarai sfavorito 2-a-1. Le volte in cui il tuo avversario si rivelerà dotato di una overpair saranno controbilanciate dai suoi bluff, rispetto ai quali ti ritroverai solo di poco sfavorito o persino leggermente favorito; pertanto quando stai ricevendo più di 2-a-1 in termini di pot odds per chiamare un all-in pre-flop in un heads-up, chiamare ha un cEV positivo.

Questo non significa che tu dovresti sempre chiamare in queste situazioni. Ad esempio, se ricevessi pot odds di 11-a-5 avendo due carte basse offsuit, e se un call con conseguente sconfitta guastasse la tua situazione, allora dovresti considerare l'opzione fold. Ciò che intendiamo dire è che quando ricevi oltre 2-a-1 in pot odds, avrai bisogno di una qualche ragione per *non* chiamare piuttosto che di una ragione per chiamare.

Nei seguenti esempi noi consideriamo la questione del "chiamare un all-in" in situazioni borderline o quando stai ricevendo pot odds peggiori di 2-a-1 ma hai carte decenti. Tu devi soppesare sia le odds che ti stanno venendo offerte per chiamare, sia gli effetti finali sulla tua equity derivanti da una tua vittoria o una sconfitta.

MANO 3-24

Blind: 200c-400c; 6 giocatori.
La tua Mano: Tu (2.750c) sei di big blind con 7♣ 2♠.
Azione: Tutti foldano fino al giocatore LAG di bottone (850c), che va all-in. Lo small blind folda.
Domanda: Chiamare o foldare?
Risposta: Chiama. Dato il suo minuscolo stack, qui è ragionevole che il bottone possa aver spinto con una mano qualsiasi. Rischiare 450c ottenendo pot odds di 3,2-a-1 contro una mano random

significa che foldare sarebbe un errore gigantesco. Ti è inoltre data l'opportunità di eliminare un giocatore, che sarebbe altrimenti in concorrenza con te se tu foldassi. (Come osservazione a latere, 7♣ 2♠ è una mano 7 carta-alta e risulta la mano peggiore in un piatto a più giocatori. Nel heads-up è però 23o a detenere questo dubbio onore, ed il tuo 7♣ potrebbe di fatto rivelarsi utile contro una coppia bassa servita o contro un asso con kicker basso, perfino se fosse un asso suited).

MANO 3-25

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (6.800c) hai 9♠ 7♣ nel big blind.

Azione: Il cutoff ed il bottone foldano fino allo small blind (1.566c), che rilancia all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Questa è una questione di pot odds. Il piatto è circa 2.500c, e chiamare ti costa circa 1.200c, quindi stai ricevendo circa 2-a-1. Ricorda, quando stai ricevendo 2-a-1 ti serve una ragione per *non* chiamare un piccolo all-in pre-flop. Inoltre perdere queste 1.300c non ridurrebbe tanto significativamente le tue chance di vittoria. Lo small blind è disperato e potrebbe aver spinto con due carte qualsiasi. In questa situazione potresti considerare di foldare solo due carte basse come 24o, e i tuoi semi-connector medi sono invero una mano sufficientemente buona per chiamare.

MANO 3-26

Blind: 300c-600c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.400c) hai 6♥ 3♠ nel big blind. Il tavolo è diventato passivo e la maggior parte dei rilanci intascano i bui senza un confronto.

Azione: L'UTG folda. Il giocatore tight-passive in UTG+1 (1.900c) rilancia all-in. Tutti foldano fino a te nel big blind.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. È ben vero che stai ricevendo poco più di 2-a-1 in termini di pot odds, ma qui hai una ragione per non chiamare. La tua mano consiste di due carte basse ed offsuit. Se facessi call e perdessi, tu scenderesti a 1.100c (e questo prima di dover versare il tuo small blind), il che ti richiederebbe una fortunata combinazione di carte per evitare di essere eliminato. Se invece foldassi, manterresti il tuo potere di rubare i bui avendo uno stack di 4BB.

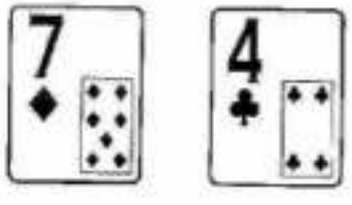
Una chiave per comprendere l'analisi di questa mano è la premessa che il tavolo fosse "passivo". È importante riconoscere le situazioni in cui nessuno si farà avanti a chiamare grossi rilanci poco prima di arrivare a premi. Tu sei un contendente potente con 2.400c quando i bui sono 300c-600c e nessuno vuole assumersi degli azzardi. Approfitta di queste promettenti condizioni del tavolo ed evita un call con un cEV solo marginalmente positivo e sii piuttosto l'aggressore nella prossima mano dato che nessuno se la sentirà di chiamare. Messa in altro modo, è matematicamente corretto rinunciare a una lotteria con cEV leggermente positivo se perdere significasse che tu non sarai nelle condizioni di fare una scommessa migliore in seguito.

CHIAMARE GROSSI ALL-IN PREFLOP

Chiamare una puntata all-in di dimensioni significative può portare alcuni benefici:

1. **Valore:** Se il piatto ti sta offrendo odds che rendono il call una giocata con cEV positivo, allora puoi chiamare per valore.
2. **Immagine:** Questo vantaggio risulta molto significativo se chiami un rilancio dal big blind. Tu vuoi che in futuro gli altri giocatori ci pensino su due volte prima di aggredire il tuo buio, e chiamare un all-in è il modo migliore per ottenere questo risultato.
3. **Escludere giocatori dal torneo:** Questo vantaggio si presenta quando il tuo call marginale forzerà un buon giocatore a giocarsi un azzardo che potrebbe costargli tutte le sue chip. La sua possibile eliminazione incrementerà la tua equity e quella di ciascun altro giocatore al tavolo.

La dimensione del tuo stack rispetto a quella dello stack del giocatore che ha collocato la puntata risulta cruciale. Se il tuo stack superasse di molto il suo, allora dovresti afferrare anche opportunità che offrano margini minimi. Per esempio, se hai



nel big blind e credi che il tuo avversario sia munito di due carte alte, allora, se il piatto ti offre pot odds maggiori di 2-a-1 dovresti

chiamare perfino con questa mano spazzatura. Questo perché otterrai benefici dal call in ognuno dei tre aspetti appena indicati.

MANO 3-27

Blind: 300c-600c; 5 giocatori.
La tua Mano: Tu (5.500c) hai 7♠ 5♠ nel big blind.
Azione: Il giocatore aggressivo in UTG (2.100c) rilancia all-in. Tutti foldano fino a te.
Domanda: Chiamare o foldare?
Risposta: Chiama. Ci sono 3.000c nel piatto, ed il prezzo del call è 1.500c, pertanto stai ricevendo pot odds di 2-a-1 per il tuo call. Contro la mano più probabile del tuo avversario, ossia due carte alte spaiate, tu sei sfavorito 3-a-2. È solamente contro un'improbabile overpair (da AA a 55) che saresti pesantemente sfavorito (massimo 4-a-1), ma queste mani sono molte meno di quelle composte da due carte alte.
Inoltre, talvolta ti troverai contro una sola carta alta (come A♣ 3♥), e in questo caso saresti sfavorito di solo 11-a-9. Soppesando il tutto, questo è un call che in media ti farà vincere delle chip e poiché tu puoi perdere 1.500c senza ridurre significativamente le tue chance di vittoria finale, e considerando che i tuoi avversari ti vedranno chiamare un rilancio da 1.500c con 7 carta-alta per difendere il tuo buio, dovresti certamente chiamare.

Ricorda: quando ricevi pot odds di 2-a-1 (o più alte ancora) per chiamare, allora hai bisogno di una ragione per *non* chiamare.

MANO 3-28

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.580c) hai 8♥ 8♦ di bottone.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore in MP3 (1.800c), che rilancia all-in. Il cutoff folda.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Con 4BB in chip sei in cerca di un'opportunità per fare una mossa. Probabilmente hai la mano migliore, e potresti essere favorito 11-a-9 contro due overcard o 7-a-3 contro una sola carta alta. Inoltre, con 600c di pseudo-dead money dai bui, tu ricevi circa 7-a-5 (2.180c-a-1.580c) sul tuo investimento. Anche se preferiresti essere tu stesso l'aggressore, la forza della tua mano ed i bui alti delineano comunque una situazione in cui azzardare.

In precedenza abbiamo discusso come distinguere rilanci che siano probabilmente per valore da rilanci che siano prevalentemente da furto. Questa abilità è critica per valutare il rischio di venir chiamati al momento di provare un controfurto, ma è utile anche in altri contesti. La mano seguente ne illustra un'applicazione ed avrebbe potuto essere inserita anche nella sezione riguardante la fase di Bolla.

MANO 3-29

Blind: 400c-800c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (9.750c) hai K♠ 9♣ nel big blind.

Azione: L'UTG (2.900c) è un giocatore TAG con esperienza, e rilancia all-in. Il bottone (1.900c) e lo small blind (4.600c) foldano.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Questa è, innanzitutto, una questione di pot odds. Il piatto contiene 4.100c e chiamare ti costa 2.100c: stai ricevendo qualcosa fra 3-a-2 e 2-a-1, ma un po' meno in termini di ICM. In questa situazione un buon giocatore spingerebbe con molte mani per evitare di essere mangiato dai bui. È facile che lui sia stato pronto a spingere con una carta alta qualsiasi, con suited connector, con una coppia bassa, ecc. In media, come probabilità di vittoria, dovresti cadere circa alla pari.

Nel frattempo stai ricevendo buone pot odds, e anche se perdessi rimarresti messo bene come chip leader. In aggiunta, hai l'opportunità di eliminare un giocatore pericoloso, per non dire che i tuoi avversari ti vedranno fare un grande call con re carta-alta.

MANO 3-30

Blind: 200c-400c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.260c) hai A♦ 9♦ nel cutoff.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore MP3 (2.300c), che rilancia all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Non hai molte mani per fare una mossa prima di essere raggiunto dai bui; nonostante tu ora sia il caller e non l'aggressore, non puoi lasciar andare una mano forte come A♦ 9♦, particolarmente con queste odds decenti (3-a-2).

C'è un altro contesto nel quale chiamare una puntata risulta desiderabile: quando tu stai "Giocando con lo Stack Minuscolo".

GIOCARE CON UNO STACK MINUSCOLO (2BB O MENO)

È opinione diffusa e condivisa che la miglior strategia per giocare avendo uno stack corto consista nel scegliersi un momento opportuno e spingere all-in tentando di rubare i bui. Questa è tipicamente la cosa giusta da farsi ma, proprio a seconda di quanto sia corto il tuo stack, questo principio potrebbe anche non valere.

Supponi di ritrovarti con meno di 2BB in chip. Hai chiaramente bisogno di ricevere qualche mano e di un po' di fortuna. Ma c'è altro che potresti fare per massimizzare le tue possibilità di recupero?

La risposta è sì. Tu devi afferrare tutte le opportunità di avvantaggiarti di pseudo-dead money. Con l'espressione "pseudo-dead money" ci stiamo riferendo alle chip di altri giocatori che probabilmente non saranno attivi nel piatto. In particolare, questo accade spesso quando i giocatori nei bui si trovano a chiamare un rilancio all-in o un qualche altro grosso rilancio.

Ciò conduce alla nostra osservazione di partenza:

> Se il tuo stack è di due BB o meno, e se non sei tu stesso uno dei giocatori di bui, il Principio di Aggressione perde validità: ora vuoi essere tu quello che chiama la puntata. In effetti una situazione del genere richiede una mano più forte per effettuare una puntata all-in piuttosto che per chiamarla.

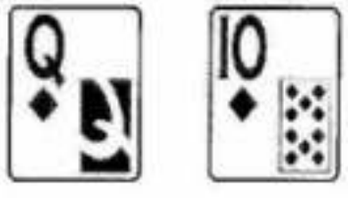
•

Questo perché quando il tuo stack è corto e chiami un all-in, allora i soldi versati forzatamente dai bui rappresentano un importo enorme

in confronto al tuo stack.
Per essere concreti, supponi di avere meno di 2BB, di non essere tu stesso uno dei bui e di chiamare l'all-in di un giocatore in late position il quale ha uno stack di almeno 3,5BB (meglio se di più). I bui tipicamente folderanno di fronte a questo all-in. Quando ciò accade e tu vinci, tu guadagni 2BB dal giocatore che ha spinto, più ulteriori 1,5BB di bui, incrementando pertanto il tuo stack quasi di 3 volte. Rimarchiamo: con il tuo call ti è offerta l'opportunità di triplicare (più o meno) il tuo stack confrontandoti con un solo avversario.
Sei in cerca di una situazione in cui:

1. Tu credi che chi ha puntato stia cercando di rubare i bui (così che non ti troverai di fronte ad una mano eccellente quando chiami).
2. È probabile che chi ha rilanciato vincerebbe subito il piatto qualora tu foldassi (nel senso che i bui difficilmente potrebbero chiamare un grosso rilancio).

Quindi ti prenderesti un rischio necessario vista la quantità di pseudo-dead money, che sarebbe significativa rispetto a quello che è il tuo stack.
Inoltre, quando i bui sono alti non c'è bisogno di una mano particolarmente buona per sferrare un tentativo di rubare i bui. Spesso ti ritroverai di fronte a due carte medio-alte quali:



o a una coppia bassa servita, e poche starting hand sono significativamente sfavorite contro queste mani.
Giocare avendo uno stack minuscolo richiede intuizione acuta e la volontà di avvantaggiarsi di qualsiasi opportunità possa presentarsi. Chiamare un rilancio classificabile come probabile furto, con la prospettiva di triplicare, e contro un solo avversario, si rivelerà spesso la miglior opportunità che ti si presenta.
Supponi ora di essere tu stesso uno dei giocatori di buio, e di avere uno stack minuscolo dopo aver versato il tuo buio; vorresti ancora chiamare un grosso rilancio? La risposta è sì. Rispetto a prima, ora stai rinunciando alla possibilità di acquisire la puntata dello small blind oppure del big blind, a seconda di quale buio tu sia. Tuttavia, poiché la puntata di buio da te versata sarà significativa rispetto al tuo stack, qui vorrai quasi sicuramente assumerti l'azzardo di un call.
All'inizio di questa Parte 3 sul gioco nella fase di "High-Blind" abbiamo affermato che tu non vorrai mai ritrovarti con uno stack al di sotto dei 3BB dato che questa sarebbe una situazione terribile, perché la tua debolezza non ti permetterebbe nemmeno di sferrare dei tentativi di furto dei bui. Ciononostante questa situazione si può comunque presentare, ad esempio dopo aver perso un confronto contro uno stack di poco minore del tuo. Se da un lato la tua equity risulterà effettivamente sminuita in tale situazione, dall'altro potresti ancora condurre una solida corsa per tentare di rientrare in gara; tuttavia dovresti farlo giocando intelligentemente e seguendo questo consiglio, e non gettando nel piatto tutte le tue chip alla cieca una o due mani dopo aver preso la batosta.

MANO 3-31

Blind: 200c-400c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (535c) hai T♥ 2♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose-aggressive sul bottone (1.800c), che rilancia all-in. Lo small blind folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. La puntata è equivalente ad un all-in di 935c. Quindi la domanda equivale a chiedersi se tu voglia pagare le tue ultime 535c per entrare in un piatto da 1.535 con una mano spazzatura. La risposta è sì. Se foldassi, ti resterebbe un pietoso stack di sole 535c e ti servirebbe un'incredibile combinazione di carte favorevoli per sopravvivere. Pertanto, ricevendo circa 3-a-1 di pot odds, saresti probabilmente sfavorito per 2-a-1 o più (poiché la mano più probabile del tuo avversario sarà costituita da due overcard). Se vincessi, ti ritroveresti con oltre 2.000c e ritorneresti in gara in modo solido. Se perdessi, avresti sacrificato ben poca equity, dato che foldando avresti continuato a giocare con uno stack appena superiore a 1BB.

MANO 3-32

Blind: 200c-400c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (750c) sei di bottone con J♠ 9♣.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore tight-aggressive nel cutoff (2.000c), che rilancia all-in. Entrambi i bui hanno uno stack significativo.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Questa è una situazione perfetta per chiamare con uno stack minuscolo. Il tuo stack è al di sotto dei 2BB, ti trovi quasi sicuramente di fronte ad un tentativo di furto, è alquanto probabile che i bui foldino di fronte a questa grossa puntata, e la tua mano è ragionevole: è un momento decisamente propizio per un azzardo. Se vincessi, triplicheresti il tuo stack ritornando in gara. A dire il vero questa volta foldare ti manterrebbe vivo, ma con meno di 2BB avresti bisogno di molta fortuna per evitare di rimanere dissanguato dai bui. Piuttosto che foldare passivamente e sperare per il meglio, afferra questa opportunità di giocartela! Sarai probabilmente sfavorito 3-a-2 contro una mano quale Q♦ 8♥ o A♠ 2♠. Vincendo questa scommessa dal cEV positivo, il tuo stack sarà nuovamente sopra le 2.000c.

MANO 3-33

Blind: 300c-600c; 4 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.500c) hai J♣ T♠ di bottone. Entrambi i bui hanno un grosso stack

Azione: Il giocatore tight-aggressive seduto in UTG (2.500c) rilancia all-in.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. In questa situazione il tuo avversario probabilmente spingerebbe con una qualsiasi mano che non sia spazzatura, per evitare di essere mangiato dai bui. Tu potresti anche essere favorito con jack carta-alta, e comunque è molto improbabile tu sia sfavorito più di 3-a-2. È inoltre improbabile che

uno dei bui chiami un rilancio di 4BB+ che ha già ricevuto un call. Vincendo, avrai 3.900c, il cutoff sarà messo male e tu sarai di nuovo in gara. Questa è una ricompensa troppo grande per soprassedere.

Molti giocatori foldano in una situazione come questa, spinti dalla sola volontà di arrivare a premi. Ma osserva due cose:

1. La cosa più probabile dopo il tuo fold è che i due bui foldino dopo di te, nel qual caso la situazione che si profila è che tu verrai mangiato dai bui tra due mani.
2. Anche se uno dei bui chiamasse e vincesse, portandoti a premio, non avresti quasi alcuna chance di classificarti meglio che terzo.

MANO 3-34

Blind: 300c-600c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.080c) hai A♠ 2♠ seduto in UTG+1.

Azione: L'UTG folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Con meno di 2BB non puoi sperare di eseguire con successo un furto, ma con una mano robusta quale A♠ 2♠, non puoi abbandonare aspettando un'altra opportunità. Anche contro una mano eccellente quale A♦ K♣ o K♥ K♠ non sarai messo molto peggio che sfavorito 2-a-1. Chiamare un all-in con il tuo stack minuscolo sarebbe meglio, ma ciò non significa che non dovresti spingere tu per primo se ti ritrovassi con una buona mano.

Ecco un esempio in cui il tuo buio ti rende pot-committed con il tuo

stack minuscolo, rendendo lo stop 'n go la tua miglior opzione.

MANO 3-35

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (688c) hai T♠ 3♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose-passive nel cutoff (2.000c), che chiama. Il bottone e lo small blind foldano.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Il piatto contiene 1.000c, ovvero più del tuo stack, e tu sei disperatamente desideroso di fare una mossa. Purtroppo però non c'è alcuna possibilità effettiva che un tuo rilancio a 1088c, per sole altre 688c, riesca a indurre il tuo avversario loose-passive ad abbandonare il piatto prima del flop. Così, fai piuttosto check con l'intento di puntare le tue rimanenti chip sul flop.

Azione: Tu fai check.

Flop: J♠ 4♣ 4♦

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 500c. Se lui avesse anche solo un asso carta-alta, aspettati di essere chiamato. Ma se lui avesse due carte alte a caso, la tua puntata all'apparenza sicura potrebbe spingerlo fuori dalla mano, ed altrimenti, potresti ancora vincere se sul board scendesse un T o un 3, cosa che accadrà almeno un quarto delle volte.

MANO 3-36

Blind: 200c-400c.

La tua Mano: Tu (585c) hai 9♦ 6♦ nello small blind. Il big blind ha 2.800c.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Il fatto che hai già versato il tuo buio, e che hai una mano mediocre ma non pessima, ti impone di giocare. Se però tu andassi semplicemente all-in buttando dentro ciò che rimane delle tue chip, al big blind basterebbe aggiungere solo 385c per chiamare, e puoi aspettarti che lo faccia con due carte qualsiasi. Se tu ti limitassi a chiamare e lui facesse check, allora avresti una chance che lui possa foldare (se il flop lo mancasse completamente) di fronte a una tua (automatica) puntata sul flop di 385c.

In casi come questo pensare in modo logico riguardo alle tue differenti opzioni ti porterà ad incrementare le tue probabilità di vincere un piatto che altrimenti sarebbe stato fuori da ogni tuo controllo, e questa è una solida tecnica per migliorare i tuoi guadagni di lungo periodo.

QUANDO NON ATTACCARE LA PASSIVITÀ IN FASE DI HIGH-BLIND

Uno dei nostri fili conduttori per il gioco pre-flop nella fase di high-blind è che dovresti attaccare senza tregua ogni manifestazione di passività. Abbiamo più precisamente suggerito di effettuare grossi rilanci, intesi come tentativi di furto, contro giocatori loose-passive che fanno limp in fase di high-blind o che effettuano dei rilanci minimi facendo si che i bui e le puntate nel piatto risultino significative rispetto al tuo stack... e che naturalmente la tua mano sia almeno decente, ma questo principio perde di validità quando il tuo avversario passivo risponde ai due seguenti criteri:

1. Lui è un caller davvero loose.
2. Lui ha uno stack che è molto più grosso del tuo.

Un avversario iper-loose munito di un grosso stack potrebbe fare call per il solo gusto di chiamare se il tuo stack fosse in paragone più modesto. Più soventemente puoi trovare questa tipologia di avversari nei sit 'n go a stakes più bassi e dovresti limitarti ad affrontarli solo per valore, visto che foldano così di rado. Se credessi di essere di fronte ad un tale giocatore, e se il suo stack fosse molto più grosso del tuo, forse ti converrebbe aspettare un'opportunità migliore a meno che la tua mano non sia ben superiore alla media.

MANO 3-37

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.600c) hai J♣ T♠ nel big blind.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore estremamente loose-passive sul bottone (5.700c), il quale fa limp. In una precedente mano, con i bui a 100c-200c, questo giocatore ha prima fatto limp e poi ha chiamato un grosso rilancio all-in con A♥ 4♦. Lo small blind folda.

Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Fai check. Ci sono 1.000c sul tavolo (quasi due terzi del tuo stack), nessuno ha mostrato forza e tu hai una mano ragionevole. Quindi, perché mai non spingere? Non devi farlo perché questo tipo di avversario probabilmente chiamerà per altre 1.600c con qualsiasi due carte che lo possano aver invogliato a fare limp. La sua mano sarà probabilmente di poco favorita rispetto a JT, e quindi spingendo all-in tu accetteresti di fatto il rischio di giocarti l'intero torneo contro una mano migliore. Meglio vedersi il flop gratis e continuare solo se il flop ti aiutasse in qualche modo.

Azione: Tu fai check. (Ci sono due giocatori e 1.000c nel piatto).

Flop: 4♣ 2♠ 2♥

Domanda: Fai check o punti?

Risposta: Fai check. A meno che il tuo avversario non abbia una coppia, questo flop lo ha mancato completamente. Ma non provare a bluffare. Proprio come prima, lui è loose e ha un grosso stack: è probabile che chiami la tua puntata con due overcard qualsiasi. Il tuo piano di gioco è di procedere in modalità check/fold a meno che lui non consenta ad un J o a un T di scendere gratis sul board, nel qual caso incominceresti a puntare aspettandoti di venir chiamato da una mano a quel punto peggiore.

MANO 3-38

Blind: 200c-400c; 7 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.450c) sei nello small blind con K♠ 6♣.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose-passive nel cutoff (3.500c), il quale effettua un rilancio minimo, 800c. Il bottone folda.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Con poco più di 3BB nel tuo stack e 6 avversari ancora al tavolo, tu saresti felice di rischiare tutte le tue chip con una giocata aggressiva, ma questo non è il momento giusto per farlo. Le ragioni sono tre:

1. La tua mano è molto marginale. Sei favorito solo contro una minoranza delle possibili mani del tuo avversario (QJ, JTs o un eventuale puro bluff saltato fuori dal cassetto).
2. Il tuo avversario non folderà. La somma totale da te puntata sarà 1.450c+200c = 1.650c, pertanto, ci saranno 1.650c+400c +800c=2.850c sul tavolo e lui dovrebbe aggiungere solo 850c per chiamare. In questa situazione sarebbe corretto (da parte sua) chiamare con due carte qualsiasi, un fatto che riconoscerà in modo intuitivo, perfino se non fosse solito calcolare le pot odds in modo esplicito.
3. Con oltre 3BB che ti rimangono, sarai ancora in condizione di effettuare dei furti se ora abbandonassi.

MANO 3-39

Blind: 300c-600c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.100c) hai K♠ Q♠ di bottone.

Azione: Il chip leader (6.800c), un giocatore super-loose, effettua un rilancio minimo, 1.200c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Come nel precedente esempio, non hai alcuna speranza che il tuo avversario abbandoni a fronte di un tuo controrilancio. Ma la tua mano è sufficientemente forte da essere spesso favorita nel confronto, o quantomeno sfavorita solo di poco, ed inoltre un controrilancio dovrebbe almeno escludere dal piatto i due bui, lasciando ben 900c sul tavolo ad addolcire il piatto.

MANO 3-40

Blind: 200c-400c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.700c) hai A♠ 6♣ sul bottone.

Azione: Tutti foldano fino al giocatore loose-passive nel cutoff (4.000c), il quale effettua un caratteristico rilancio minimo.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Se tu andassi all-in, il cutoff chiamerebbe. Anche se lui non sapesse cosa siano le pot odds (e quindi non realizzasse di fare la cosa corretta chiamando con due carte qualsiasi per 900c su un piatto da 3.100c), comprenderà intuitivamente di dover chiamare questo piccolo controrilancio dato che il suo stack è relativamente grosso.

Con uno stack di 4BB in questa situazione, a meno che tu non abbia una mano solida (sufficientemente buona da consentirti di chiamare), dovresti cercare di rubare piuttosto che costringere un avversario ormai pot-committed a giocarsi il tutto per tutto chiamando il tuo controrilancio marginale. Questo perché tu detieni ancora dell'equity, che ti deriva dal fatto che con il tuo stack saresti ancora in grado di effettuare dei furti ragionevoli; pertanto, a meno che tu non abbia una mano eccellente, dovresti aspettare l'opportunità di aggredire stack più piccoli e giocatori più tight. Questa pazienza è ricompensata nella forma di una più alta probabilità di vincere le 600c di bui senza dover affrontare un confronto. Puoi cioè aspettare una situazione più favorevole in cui vi sia una forte possibilità di accrescere il tuo stack del 35% (circa) senza showdown.

GIOCO SHORT-HANDED

LIMP-FURTI DALLO SMALL BLIND

Abbiamo affermato che come regola generale nella fase di high-blind si dovrebbe evitare di fare limp, data la passività di questa mossa. Talvolta dovresti tuttavia rimescolare il tuo gioco effettuando dei limp dallo small blind contro un big blind non aggressivo. Tipicamente questa mossa andrebbe effettuata con una mano buona o media, mentre di solito è meglio abbandonare le mani spazzatura e rilanciare con una mano forte.

Se tu fai limp con una mano dal buono al medio, e il tuo avversario rilancia, propendi per il fold. Ma se lui facesse check, tu dovresti fare una piccola puntata (da 1 a 1,5 volte il minimo) sul flop se legassi in qualche modo o se credessi che il tuo avversario potrebbe facilmente foldare di fronte a una piccola puntata. Se tu facessi check e lui ti seguisse con un check, tu *dovresti* effettuare una piccola puntata al turn, a prescindere dal board.

MANO 3-41

Blind: 400c-800c; heads-up.

La tua Mano: Tu (8.100c) hai 7♠ 5♠ sul bottone. Il tuo avversario è loose-passive.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fai call. Con poco più di 10BB, contro un avversario

loose-passive, e avendo una mano speculativa composta da due carte medie, l'occasione si presta per un limp-furto.

Azione: Il tuo avversario fa check. (Ci sono due giocatori e 1.600c nel piatto).

Flop: J♦ 4♥ 3♥

Azione: Il tuo avversario fa check.

Domanda: Puntare o fare check?

Risposta: Punta il minimo, 800c. Ricevi 2-a-1 su questo investimento e se lui ha mancato il flop, probabilmente folderà. In caso contrario, potrai comodamente foldare di fronte ad un rilancio, mentre avresti pur sempre una scala ad incastro nel caso lui chiamasse (senza contare che legare un 5 o un 7 potrebbe essere sufficiente per vincere).

MANO 3-42

Blind: 300c-600c; 5 giocatori.

La tua Mano: Tu (6.100c) hai J♠ 4♠ nello small blind. Il big blind (3.000c) è tight-passive.

Azione: Tutti foldano.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Vai all-in. Non manca molto alla bolla, e contro un unico avversario tight il tuo jack suited non sarebbe senza speranza di fronte ad un improbabile call. Questo non è il momento per provare un limp-furto, e se tu lo facessi, un buon avversario risponderà andando all-in quasi con ogni mano. Supponiamo tuttavia che...

Azione: Tu decidi di chiamare ed il big blind fa check. (Ci sono due giocatori e 1.200c nel piatto).

Flop: K♦ 4♥ 2♠

Domanda: Puntare o fare check?

Risposta: Punta 800c. Con coppia media e progetto colore backdoor, la tua mano è molto probabilmente la migliore. Quindi punta, aspettandoti di prendere subito il piatto.

Azione: Tu punti 800c e lui rilancia a 2.200c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Con questo rilancio, che lo rende pot-committed, lui ti sta in sostanza dicendo che giocherà la sua mano fino alla fine, pertanto la sua puntata effettiva è equivalente al suo intero stack, ovvero 3.000c. Questo significa che tu stai ricevendo odds di 5-a-2 per portare questa mano allo showdown, ma purtroppo puoi considerarti quasi certamente battuto.

I giocatori tight-passive (come la maggior parte degli altri) di solito non effettueranno un rilancio che li renda pot-committed dopo aver subito un'aggressione e senza avere una mano che batta middle pair (e proprio quando ci si sta avvicinando ai premi). La cosa più probabile è che lui abbia un re con kicker debole, nel qual caso tu saresti sfavorito più di 3-a-1. Hai provato un tentativo a basso rischio per prenderti il piatto, ma è andata male. Abbandona la mano, e continua a minacciare il tavolo con le tue rimanenti 5.000c.

QUANDO SI RIMANE IN TRE

Quando si rimane in 3 giocatori, molti avversari sono talmente felici di essere arrivati a premi che (quantomeno nel loro subconscio) ragionano così: "Ho già realizzato un profitto in questo torneo e così ora è come se fossi sostanzialmente in un freeroll. Se mi colloco meglio, grandioso. Se mi buttano fuori qui, beh, in ogni caso ci ho comunque guadagnato."

Devi resistere con tutte le tue forze a questo modo di pensare. Tu stai giocando per realizzare un profitto sul lungo termine, non per finire a premi in un particolare torneo. Ricordati che vinci considerevolmente di più realizzando un primo posto che non realizzando due terzi posti.

Il tuo miglior approccio a questo punto è l'aggressione standard da gioco high-blind. Effettua frequenti tentativi di furto e controfurto, inframmezzando occasionali call dallo small blind quando i bui sono più bassi o quando il big blind è rimasto passivo.

MANO 3-43

Blind: 200c-400c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (5.800c) hai A♣ 2♠ sul bottone.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 1.000c. Tu hai ciò che ha tutta l'aria di essere la miglior mano in un piatto a tre, e così effettua un rilancio standard per prenderti i bui.

MANO 3-44

Blind: 600c-1.200c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) hai K♠ 7♣ nello small blind.

Azione: Il bottone (5.000c) rilancia all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Tu hai delle carte decenti per una mano in fase di high-blind in un piatto a soli tre giocatori. Corri questo rischio, con odds eccellenti (4.400c-a-2.000c, ossia circa 2.2-a-1), piuttosto che lasciarti dissanguare dai bui.

MANO 3-45

Blind: 400c-800c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (8.000c) hai Q♠ 9♠ nel big blind.

Azione: Il giocatore loose-passive sul bottone (7.600c) chiama. Lo small blind (2.400c) completa.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Rilanciare all-in non sarebbe irragionevole, ma anche se il bottone foldasse, lo small blind potrebbe decidere di afferrare le eccellenti pot odds e chiamare con una mano con la quale aveva inizialmente optato di limitarsi a completare.

Azione: Tu fai check. (Ci sono tre giocatori e 2.400c nel piatto).

Flop: T♥ 9♥ 2♥

Azione: Lo small blind fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 1.500c. La tua middle pair potrebbe facilmente

essere in testa anche se sul tavolo ci sono tre carte di cuori, e così dovresti puntare piuttosto che chiamare una puntata.

Azione: Tu punti 1.500c. Il bottone chiama. Lo small blind rilancia all-in per altre 500c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Il piatto è 7.400c e chiamare ti costa 500c. Se da un lato dovresti essere decisamente preoccupato per come si sono svolte le cose, non puoi abbandonare quando ricevi odds di 15-a-1 e hai middle pair.

Azione: Tu fai call, come fa anche il bottone. (Main pot: 8.400c; Side pot: 0c).

Turn: A♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. La tua mano è quasi priva di valore con questo quarto cuori e un asso, quindi fai check e spera in uno showdown gratis.

Azione: Tu fai check, e il bottone spinge all-in per 4.800c.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Folda. A questo punto tu non puoi battere nulla che non sia un puro bluff. Tu ricevi odds di solo 5-a-2 e ti rimangono 5.200c. Risparmiale.

Azione: Tu foldi. Lo small blind mostra J♠ T♦, ed il bottone gira Q♥ J♦ per un colore vincente.

MANO 3-46

Blind: 100c-200c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (4.800c) sei di bottone ed hai 7♦ 6♦, oppure J♠ 5♣, oppure A♥ 7♣.

Azione: I bui (8.300c e 6.300) sembrano tight, ma hai avuto modo di vederli effettuare entrambi dei contro-furti occasionali.

Domanda: Cosa faresti con ciascuna di queste tre mani?

Risposta:

7♦ 6♦: Con una mano speculativa di qualità, e in posizione, aggredisci per vincere immediatamente il piatto o gioca in posizione una mano camuffata. Rilancia a 600c, e se subissi un controrilancio avresti un facile fold.

J♠ 5♣: Folda questa mano spazzatura.

A♥ 7♣: Mentre A♥ 7♣ é una mano più forte che non 7♦ 6♦, risulta però più difficile da giocare in questa situazione. Raccomando una puntata più contenuta. Se subissi un controrilancio, potresti abbandonare con poco danno. Se venissi chiamato, avresti ancora le potenzialità per abbandonare qualora scendesse un asso e tu avvertissi di essere battuto a causa del kicker, pertanto qui rilancia intorno a 450c.

MANO 3-47

Blind: 300c-600c; 3 giocatori.

La tua Mano: Tu (11.000c) hai T♠ 8♠ nel big blind.

Azione: Il giocatore loose-passive sul bottone (6.000c) effettua un rilancio minimo per 1.200c. Lo small blind (2.100c) lascia.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Spingi all-in. I giocatori tendono a sottrarsi ad azzardi garantiti per tutte le loro chip quando un avversario dallo stack molto più corto è sul punto di essere dissanguato dai bui al terzo o al quarto posto. Così il bottone avrà bisogno di una mano solida per chiamare. Inoltre, ci sono oltre 2.000c sul tavolo, nessuno ha mostrato autentica forza (un rilancio minimo non si qualifica) e tu non stai mettendo a rischio il tuo torneo, oltre a essere pesantemente sfavorito solamente contro AA-88.

La tua lettura del giocatore sul bottone è però molto importante in questa situazione. Se lui fosse un giocatore tight-aggressive ingannevole e tu non lo avessi mai visto effettuare un rilancio minimo, allora abbandona; sarebbe troppo concreta la possibilità che lui stia tentando di ottenere azione con una coppia alta servita o con due overcard eccellenti. Per la maggior parte dei giocatori però un rilancio minimo non è una manifestazione di vera forza ma solo un tentativo economico di prendersi i bui. Se tu andassi all-in avendo uno stack più grosso di chi ha effettuato il rilancio minimo, e se lui non fosse pot-committed (di solito questa condizione richiede di controrilanciare di almeno di tre volte la sua puntata), lui spesso folderà.

HEADS UP

Nel contesto del gioco online, il gioco heads-up viene da molti chiamato "crapshoot" (lancio di dadi), dato che dei bui spesso mostruosi possono forzare gli avversari a prendersi prematuramente a testate con delle mani deboli. Per certo la fortuna ha un ruolo importante a questo punto, ma il gigantesco scalino nel passare dal secondo al primo posto impone che il gioco heads-up vada curato come una componente essenziale del tuo repertorio per i sit 'n go.

Tu dovresti sempre giocare aggressivo, ma la tua strategia specifica dovrebbe dipendere dal tuo avversario.

Se lui fosse passivo, tu vorrai chiamare più spesso dal bottone e foldare su gran parte dei suoi rilanci (che indicherebbero forza genuina). Se mancassi completamente il flop, effettua delle puntate minime, particolarmente contro avversari tight-passive che di frequente folderanno. Il check/fold è di solito la miglior linea di azione contro giocatori "calling station" quando manchi il flop. Se centrassi un qualsiasi pezzo del flop contro il tuo avversario passivo, punta senza tregua per valore. Inoltre, non lasciare mai la mano (quando hai legato sul flop) a meno che oltre a non essere pot-committed tu abbia anche forti elementi per ritenere di essere battuto (quali un rilancio quando tu hai coppia minima). Se ti venisse servita una mano di partenza sopra la media, rilancia sicuramente pre-flop per valore.

Se il tuo avversario fosse aggressivo, la lotta di solito diventerebbe una guerra di spinte all-in. In questo caso, spingi con le tue mani più forti (vedere l'Appendice B con le "Tabelle di All-in", e prediligi le situazioni in cui sei di small blind) e fai call/fold (dallo small blind)

con le tue mani più deboli. Tanto più il big blind è solito effettuare un rilancio dopo un tuo limp, tanto più dovresti foldare le mani troppo deboli per essere spinte.

Contro un avversario che sta spingendo molto frequentemente, dovresti chiamare con una qualsiasi mano che sia chiaramente sopra la media, tipo K♠ 8♠, 6♦ 6♣, Q♠ J♠ o A♦ 3♣. Quest'idea è in accordo con la teoria generale del gioco heads-up:

> Gioca sempre aggressivamente, ma sfrutta ogni debolezza che hai individuato nel tuo particolare avversario.

Nota che con debolezza non intendiamo necessariamente passività (anche se spesso è così). Per esempio, supponi che i bui siano (100c-200c) e che il tuo avversario (8.000c) stia spingendo all-in con il 90% delle sue mani; in questo caso tu (12.000c) dovresti sfruttare questa tendenza al puntare eccessivamente, allargando il range di mani con cui chiameresti.

Un'osservazione finale riguardo al gioco heads-up: una mossa ha equity di torneo positiva se e solo se il suo cEV è positivo. Per comprenderne il perché, supponi di giocare un sit 'n go da 109$ a 10 giocatori, con premi di 500$, 300$ e 200$. In questo caso, una volta che arrivi al heads-up la situazione può essere equivalentemente riconsiderata come segue: tu e il tuo avversario vi siete entrambi assicurati 300$, ed ora vi state giocando i rimanenti 200$ in una battaglia di tipo Winner-Takes-All. Pertanto nel heads-up devi afferrare ogni situazione che presenti un seppur minimo margine di vantaggio.

MANO 3-48

Blind: 200c-400c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.600c) hai 2♠ 2♦ nel big blind. Il bottone (16.200c) è un giocatore estremamente loose-aggressive, e ha continuato a spingere dall'inizio del livello 200c-400c. Lui rilancia all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Le probabilità che non abbia una overpair sono circa di 19-a-1 e tu sei leggermente in vantaggio contro la maggior parte delle mani costituite da due overcard. Inoltre, con il tuo buio da 400c già sul tavolo, le pot odds che ricevi sono meglio che alla pari. Infine, con uno stack corto e un avversario ultra-aggressive hai bisogno di incrementare velocemente il tuo stack per evitare di essere dissanguato dai bui.

MANO 3-49

Blind: 300c-600c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (2.000c) sei nel big blind con J♠ 5♠.

Azione: Il tuo avversario tight-aggressive (17.100c) rilancia all-in.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Ti ritrovi in un'infelice situazione, ma chiamare è l'opzione migliore. Ci sono 3.200c sul tavolo e chiamare ti costa 2.000c. Il tuo avversario qui potrebbe aver spinto con molte mani, e se tu foldassi ti resterebbero meno di 3BB dopo aver collocato la puntata di buio nella prossima mano. Pertanto, ricevendo odds di

oltre 3-a-2, giocatela adesso con questa mano media e spera per il meglio.

MANO 3-50

Blind: 600c-1.200c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (5.000c) hai J♠ 2♠ sul bottone.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. *In fase di high-blind lasciarsi consumare dai bui è un errore molto più grande che l'effettuare una spinta all-in con una mano marginale.* Qui sul tavolo ci sono 1.800c di soli bui e tu nel caso venissi chiamato hai una mano media per il gioco heads-up. Sii l'aggressore nel gioco heads-up in fase di high-blind.

MANO 3-51

Blind: 300c-600c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (9.400c) hai 7♠ 5♠ sul bottone. Il tuo avversario (9.700c) è tight-aggressive.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Fai limp dallo small blind con la tua mano speculativa di qualità e con un vantaggio di posizione.

Azione: Tu fai call per altre 300c e il tuo avversario fa check. (Ci sono due giocatori e 1.200c nel piatto).

Flop: A♠ K♥ K♣

Azione: Lui effettua una puntata minima, 600c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 1.400c. È assai improbabile che il tuo avversario abbia centrato un qualsiasi pezzo di questo flop visto che non ha rilanciato pre-flop. Per di più, se avesse avuto un asso o un re sarebbe stato molto più probabile vedergli fare check (dato che eri il bettor più probabile), piuttosto che vederlo uscire con una puntata. La cosa più probabile è che lui ritenga improbabile che il flop ti abbia aiutato e voglia aggiudicarsi subito il piatto con una piccola puntata. Se il tuo rilancio non comportasse un suo immediato fold, allora avresti finito di mettere chip in questo piatto, a meno di non legare il colore.

MANO 3-52

Blind: 400c-800c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (6.000c) hai 9♥ 4♠ sul bottone. Il tuo avversario è aggressivo.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Folda. Tu vuoi essere l'aggressore nei heads-up in fase di high-blind, ma non spingere alla cieca con mani spazzatura.

MANO 3-53

Blind: 400c-800c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (9.200c) hai A♠ 4♠ nel big blind.

Azione: Il tuo avversario (9.600c) rilancia a 1.600c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia all-in. Ci sono già 2.400c sul tavolo e il tuo asso suited è una mano monster nel heads-up. A meno che il rilancio del tuo avversario non sia insolito (ad esempio se effettuato da un giocatore TAG che spinge sempre all-in oppure folda), è improbabile che indichi vera forza. Anche se il tuo avversario stesse effettuando uno slowplay con una mano monster, non puoi essere messo tanto peggio che sfavorito 2-a-1, a meno lui abbia precisamente AA.

MANO 3-54

Blind: 300c-600c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (11.000c) hai K♠ 2♠ sul bottone. Il tuo avversario ha 9.000c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 1.500c. Con questa mano certamente decente non vorrai di certo spingere per ben 15BB, ma la tua mano è anche troppo forte per abbandonarla. Rilanciare di 2,5BB ti porterà spesso a vincere il piatto pre-flop. In caso contrario potrai in tutta sicurezza foldare di fronte a un controrilancio, ed in generale effettuare una continuation bet standard sul flop qualora venissi chiamato.

MANO 3-55

Blind: 200c-400c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (9.100c) hai 5♥ 2♥ nel big blind.

Azione: Il tuo avversario (10.900c) chiama.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. I vostri stack sono grossi relativamente ai bui e tu hai una mano debole fuori posizione. Prenditi un flop gratis.

Azione: Tu fai check. (Ci sono due giocatori e 800c nel piatto).

Flop: J♥ 9♣ 3♥

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Fai check. Se lui facesse check dopo di te, otterresti una carta gratis nella speranza di completare il colore. Se lui puntasse, allora...

Azione: Tu fai check e lui effettua una puntata minima, 400c.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Rilancia a 1.000c. Questo è un semi-bluff. Nel heads-up vi è una forte possibilità che lui abbia mancato il flop e che ora abbandoni. Se lui chiamasse, potresti ancora realizzare il tuo colore e vincere un grosso piatto. Se lui controrilanciasse propendi invece per uscirtene dalla mano (a meno che non si tratti di un controrilancio modesto) sapendo ormai di essere battuto.

Azione: Tu rilanci a 1.000c e lui chiama. (Ci sono due giocatori e 2.800c nel piatto).

Turn: 6♦

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta circa mezzo piatto, tipo 1.400c. Ora hai una scala ad incastro in aggiunta al tuo progetto colore, il che ti offre 12 outs per migliorare ottenendo una mano monster per il gioco heads-up.

Poiché tu avresti pertanto le odds per chiamare una sua puntata ragionevole qualora tu facessi check e lui puntasse, allora è probabilmente meglio essere tu stesso quello che esce puntando. Ciò risulta particolarmente vero giacché il tuo avversario ha sin qui mostrato poca forza, e il puntare per primo ti offre dell'equity aggiuntiva per l'eventualità di abbandono da parte sua (fold equity). Inoltre questo ti consentirebbe di salvare le tue chip rimanenti se lui effettuasse un grosso rilancio. Infine, se lui si limitasse a chiamare con una mano forte (con l'intenzione di prenderti in trappola), spesso prenderai il suo stack se ti riuscisse di completare la tua mano al river.

MANO 3-56

Blind: 100c-200c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (10.000c) hai 2♠ 2♣ sul bottone.

Azione: Il tuo avversario (9.700c) è tight.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Rilancia a 600c. Tu hai una coppietta bassa in posizione, pertanto rilancia per vincere immediatamente o per giocare un piatto più grosso in posizione.

Azione: Tu rilanci a 600c e lui chiama. (Ci sono due giocatori e 1.200c nel piatto).

Flop: J♥ 5♦ 4♠

Azione: Lui fa check.

Domanda: Fare check o puntare?

Risposta: Punta 750c. È probabile che la tua underpair sia la mano migliore, e se il tuo avversario non avesse legato un pezzo di

questo flop, allora probabilmente folderà contro la tua esibizione di forza nel pre-flop e sul flop.

Azione: Tu punti 750c e lui rilancia del minimo, a 1.500c.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Folda. Il semplice call pre-flop del tuo avversario, ed il suo check-raise sul flop indicano grande forza, particolarmente considerando la tua aggressiva condotta di gioco. Quasi sicuramente la sua mano batte una coppia di due, ed in questo caso tu hai solo il 5% di probabilità di migliorare con la prossima carta (ed è anche plausibile che la mano che ti piacerebbe realizzare sia già battuta da un set più alto). Folda ora e limita le tue perdite.

MANO 3-57

Blind: 100c-200c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (7.500c) hai XY sul bottone. Il tuo avversario (12.300c) è un avversario medio, alquanto capace di giocare una mano, anche se leggermente passivo.

Domanda: Come vada giocata questa mano dipende da X e Y. Vediamo pertanto come potresti giocare varie mani in questa situazione, ovvero heads-up in fase di low-blind dal bottone.

Risposta:

Q♠ 2♥. Chiama. Una donna debole è una mano media, o leggermente sopra la media, nel heads-up. Inoltre hai posizione, e così dovresti giocare. Una carta alta accompagnata da una carta bassa non tende tuttavia ad essere una mano che produca un significativo profitto, pertanto mi limiterei ad un semplice call o

collocherei un piccolo rilancio, a circa 450c.

6♠ 5♠. Rilancia a 600c. I suited connector medi sono una buona mano nel heads-up quando hai posizione. La tua mano può essere aiutata dal flop in molti modi, e legare di solito ti consegnerà la mano migliore nel heads-up. Inoltre, poiché tu hai esercitato aggressione, ma anche camuffato la tua mano (un rilancio come questo di solito indica qualcosa di diverso da un 6 carta-alta), *le tue successive decisioni in questa mano risulteranno generalmente semplificate*. Per esempio... se lui controrilanciasse pre-flop, oppure se il flop consistesse di tre carte basse e lui uscisse puntando, allora tu potresti facilmente foldare. Se il flop non ti aiutasse o lo facesse in minima parte (K♥ Q♥ 5♥), effettua una continuation bet standard di metà o di un terzo del piatto. Così facendo spesso ti aggiudicherai subito il piatto. Poiché tu hai lasciato trasparire forza sia nel pre-flop che sul flop, e dato che è uscito un flop che all'apparenza ti potrebbe plausibilmente aver aiutato, potrai scivolartene fuori in tutta rapidità (contro una mano quasi sicuramente migliore) se la tua puntata ricevesse seguito.

Come conseguenza di questa semplificazione dei tuoi processi decisionali: *Tu hai la possibilità di vincere un piatto ricco oppure esiguo dal tuo avversario, mentre il tuo avversario ha solamente la possibilità di vincere un esiguo piatto.* Questo perché il tuo avversario ti collocherà su una mano diversa da quella che tu di fatto hai, e precisamente carte alte o forse una coppia servita. Quindi se lui puntasse o esprimesse una qualsiasi resistenza, allora tu potrai foldare a meno di non aver centrato una mano monster. Nel frattempo, mani come 6♠ 5♠ sono mani speculative di qualità e così potresti ricevere una mano d'oro camuffata al flop e raddoppiare se lui legasse un pezzo del flop. Per esempio, il tuo

avversario ha K♣ T♥ ed il flop scende T♦ 6♥ 5♣; lui andrà all-in sul flop. Se invece il flop scendesse 7♠ 4♣ 3♣, lui farebbe check e tu faresti check dietro di lui. Se poi al turn scendesse il T♥, lui punterebbe e tu rilanceresti di poco, ma poi al river la tua puntata per valore ti farebbe vincere un piatto gigantesco.

6♥ 3♦. Folda. Questa è una mano spazzatura. Se il tuo avversario fosse estremamente passivo, allora chiamare con ogni mano potrebbe avere un cEV positivo, quindi potresti chiamare. Ma comprendi che la mano non ha alcuna forza reale, e scarsissimo potenziale post-flop.

Q♥ T♣. Rilancia a 500c. Questa è una mano solida nel heads-up e pertanto entra con un rilancio standard. Vincere prima del flop è già buono, ma Q♥ T♣ gioca bene anche nel post-flop, specialmente in posizione.

MANO 3-58

Blind: 100c-200c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (7.500c) hai K♠ 3♣ sul bottone. Il tuo avversario (12.300c) è un avversario medio.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Chiama. Tu hai un vantaggio di posizione e una mano sopra la media nel heads-up, e così il fold non è un'opzione. Tuttavia un re con kicker debole è una mano che si presta a piatti piccoli per le ragioni sopra discusse. Se il tuo avversario fosse capace di foldare di fronte a piccoli rilanci, allora potresti rilanciare a circa 450c. Ma creare grossi piatti con una mano X-carta bassa (con X = A, K, Q o J) raramente si rivelerà a tuo vantaggio. Questo

perché la tua esibizione di forza pre-flop renderà cauto il tuo avversario quando la tua carta X legherà, e così se lui ti seguisse su un piatto grosso, spesso sarà già in vantaggio (con una doppia coppia bassa per fare un esempio).

MANO 3-59

Blind: 400c-800c; 2 giocatori.

La tua Mano: Tu (6.300c) hai K♠ 8♣ nel big blind. Il tuo avversario TAG (6.700c) sta giocando su più tavoli e ha spinto in tutte e cinque le ultime mani che ha giocato di bottone.

Azione: Lui rilancia all-in dal bottone.

Domanda: Chiamare o foldare.

Risposta: Chiama. Nel piatto ci sono 7.900c (800c del tuo buio + 7.100c messe in tutto dal tuo avversario) e chiamare ti costa solamente 6.300c, quindi stai ricevendo odds di circa 5-a-4. Nonostante queste pot odds restino ancora marginali, l'azione indica che il tuo avversario sta probabilmente spingendo con ogni mano che non sia spazzatura, ed un re con kicker decente è ben sopra la media.

Contro un avversario aggressivo come lui, alla fine tutte le tue chip finiranno al centro del tavolo prima del flop. Anche se sei il caller, dovresti prenderti questo rischio ora che hai una mano decente, e prima che i bui compromettano il tuo stack. (Se ad esempio tu te ne uscissi da questa mano e dalle prossime tre, allora ti ritroveresti con sole 3.900c).

Nota che lo stile insistentemente aggressivo del tuo avversario non

è una strategia poi così malvagia per il gioco heads-up in fase di high-blind; anzi, è di gran lunga migliore del foldare tutte le mani eccetto quelle buone.

COME BASARE LA STRATEGIA SUGLI STACK IN FASE DI BOLLA

Quando al tavolo siedono 4-5 giocatori, la tua strategia dovrebbe essere quasi sempre "aggressiva". Cerchiamo tuttavia di essere più specifici riguardo a quale possa risultare essere la strategia ottimale quando ci si avvicina ai premi, anche in funzione delle differenti dimensioni degli stack. Per essere concreti, supponiamo che i bui siano 100c-200c e che rimangano 4 giocatori al tavolo:

Giocatore A	8.000c
Giocatore B	3.500c
Giocatore C	1.100c
Giocatore D	400c

Quale piano di gioco dovresti adottare in qualità di chip leader, di stack medio, di stack corto e di stack minuscolo?

PIANO DI GIOCO DEL GIOCATORE A

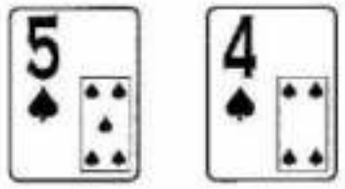
Se sei il Giocatore A, dovresti essere molto aggressivo. Se tu apri e D non è nel big blind, allora rilancia di 4-500c con una qualsiasi mano che non sia spazzatura. Attenditi che tutti foldino una significativa maggioranza delle volte. Se vieni chiamato da B, propendi per effettuare una continuation bet di circa 500c, a prescindere dal flop. Se lui punta per primo o rilancia sulle tue puntate pre-flop, o sul flop, allora è molto probabile che tu sia battuto, a meno di non avere delle mani eccellenti (poiché B eviterà di prendersi un grosso rischio di essere eliminato quando conta di poter invece giungere a premi).

Se venissi chiamato da C o D, allora andare allo showdown da sfavorito non sarebbe poi così negativo. Con un pizzico di fortuna potresti vincere; se invece perdessi, resteresti comunque il chip leader con 7.600c o 6.900c. Prolungare la bolla può persino venire a tuo vantaggio se i bui si alzassero presto e i tuoi avversari manifestassero la solita avversione al rischio che caratterizza il gioco nella bolla.

Ipotizziamo ora che un altro giocatore sia entrato nel piatto prima di te. Se si trattasse del Giocatore C o D, la decisione che ti spetta sarà per la maggior parte basata su una questione di pot odds. Per un maggiore approfondimento in merito si veda la sezione sul chiamare le puntate all-in. Più interessante è il caso in cui il Giocatore B entra nel piatto prima di te. A meno che lui non esegua un rilancio che lo renda pot-committed prima del flop, tu dovresti controrilanciare (o almeno chiamare) la sua puntata, quasi indipendentemente dalle tue carte (a meno che lui sia consapevole di questa strategia e non sia quindi in procinto di tendere una

trappola).

Supponi ad esempio che B sia un giocatore aggressivo, e che in questa mano sia in under-the-gun. Tu (A) sei di bottone con



Mentre C e D sono rispettivamente di big blind e di small blind.

B effettua un rilancio minimo a 400c. Dovresti controrilanciare a 1.200-1.400c. I bui folderanno la maggior parte delle loro mani, sperando che i due grossi stack collidano, e, data la presenza degli stack corto e minuscolo, di solito il Giocatore B proseguirà solo avendo di fatto una mano eccellente. Così il tuo controrilancio di solito vincerà le 700c sul tavolo senza un confronto.

Se B controrilanciasse all-in, potresti esser quasi certo del fatto che lui abbia una mano monster, quindi folda nonostante le eccellenti pot odds, dato che di solito ti troverai ad affrontare una overpair. Se B effettuasse un semplice call sul tuo controrilancio, sii sospettoso e propendi per non investire altre chip nel piatto a meno che lui non mostri debolezza facendo check almeno un paio di volte[10] (nel qual caso tu punta da un terzo a metà piatto), o a meno che tu non connetta solidamente col flop.

Infine consideriamo il caso in cui tutti abbiano foldato fino a te nello small blind. Contro il Giocatore D, immaginando che lui chiamerà con qualsiasi due carte, dovresti spendere 300c, per vincere un piatto virtuale di 300c (importo dei bui) + 200c (messe dal big blind), pagando quindi 3 per vincere 5, e dovresti pertanto effettuare un

[10] Ed anche così potrebbe trattarsi di una trappola.

rilancio minimo su di lui con praticamente due carte qualsiasi, ricevendo pot odds molto favorevoli con nessun rischio per la tua posizione nel torneo.

Contro il Giocatore C dovresti andare all-in con qualsiasi mano dato che, con il giocatore D sul punto di rimanere dissanguato, il Giocatore C avrà bisogno di una mano vera per chiamare. E anche qualora il Giocatore C ti chiamasse, tu rischieresti solamente 1.100c delle 8.000c del tuo stack.

Contro il Giocatore B rilancia a 600c-800c con ogni mano decente e chiama con le tue rimanenti mani (non importa quanto deboli). Il rilancio vincerà subito, a meno che B non abbia una mano monster, e così anche ottenendo solo 1-a-2 sul tuo investimento in un tentativo di furto (supponendo un rilancio a 700c), questo ti porterà comunque un profitto nel lungo corso visto che B folderà più spesso di 2 volte su 3. Se invece lui chiamasse, tu potresti pur sempre ricevere aiuto dal flop. Anche se tu avessi due carte basse offsuit senza posizione, ottenendo odds di 3-a-2 ricaveresti profitto contro la vasta maggioranza dei giocatori poiché loro frequentemente faranno check dietro di te e poi folderanno di fronte ad una piccola continuation bet (di 200c o 300c) a meno di non avere ricevuto una mano solida nel pre-flop o aver connesso solidamente con il flop.

In sintesi, come chip leader nella bolla, il Giocatore A deve accumulare ancora più chip. Ciò si realizza attraverso un'incessante attività di aggressione ma anche attraverso dei call per valore se lo stack corto o quello minuscolo vanno all-in e tu puoi effettuare un call vantaggioso a buon mercato.

PIANO DI GIOCO DEL GIOCATORE B

Se si trattasse di attaccare i Giocatori C e D o di chiamare un all-in di uno di questi giocatori con stack più corto, la tua strategia dovrebbe essere comparabile a quella del Giocatore A. Anche se tu perdessi un all-in contro il Giocatore C, tu saresti ancora secondo in chip con 2.400c, ed essendo arrivati al livello 100c-200c il Giocatore D sarebbe ormai prossimo ad essere mangiato dai bui. La domanda è: come dovresti rapportarti con il Giocatore A? Il problema è simile al problema introduttivo offerto nella sezione sul "Gioco nella Bolla", Parte 3 - "Gioco in fase di High-Blind". Il tuo unico modo di poterti prendere un azzardo che ti offra equity positiva per tutte le tue chip contro il Giocatore A sarebbe di avere AA o KK. Se A comprendesse questo, e/o controrilanciasse liberamente, allora tu dovresti rilanciare assai di rado quando A deve ancora agire. Se A fosse tight-passive, e/o inconsapevole di questo fatto, allora aggrediscilo con le tue mani migliori, ma tieniti pronto a lasciare la mano se lui giocasse di rimando (a meno che tu non abbia una mano monster).

Un'interessante dinamica tra i giocatori A e B prende luogo quando A è già entrato nel piatto rilanciando e tu (B) stai considerando un controfurto, o anche un call. Se tu avessi una mano che sembra considerevolmente favorita rispetto al range di mani con cui A spingerebbe, allora tu non devi fare altro che controrilanciare in modo da massimizzare la tua equity derivante dal possibile fold di A (dato che tu a questo punto vuoi evitare nel modo più assoluto di prendere azzardi). Se sei in dubbio sul contrastare l'aggressione di A con un grosso controfurto, allora folda come opzione automatica. Si presentano talvolta anche situazioni in cui tu dovresti limitarti a

chiamare un rilancio di A? Sì. Una buona opportunità per un call potrebbe essere la seguente.

A, giocando aggressivamente, effettua un rilancio standard a 500c da under-the-gun. Tu (B) sei di bottone con A♠ K♣. C e D sono nei bui.

Qui dovresti chiamare, procedendo per un processo di esclusione. La tua combinazione di mano/posizione è troppo forte per foldare. Controrilanciare sarebbe ragionevole con molte dimensioni di stack, ma la tua dimensione di stack si rivela piuttosto problematica. Se tu controrilanciassi circa a 1.500c, ti infileresti in una pessima situazione se A andasse all-in (la giocata corretta sarebbe in tal caso un lacerante fold). Se tu invece controrilanciassi all-in, non vorresti certo essere chiamato con le tue due carte spaiate, poiché se qualcuno ti chiamasse senza essere dominato (ossia senza assi e re), allora la tua equity calerebbe significativamente. E così la tua motivazione primaria per andare all-in deve essere il furto. Rischiare 3.500c per vincere 800c è una giocata marginale, particolarmente se A fosse loose e chiamerebbe probabilmente con alcune mani più deboli.

In questa situazione però il call funziona bene. La maggior parte delle volte entrambi i bui folderanno. Se tu sul flop trovassi un asso o un re, gioca molto veloce, altrimenti procedi in modalità check/fold. Tu vuoi minimizzare ad ogni costo le oscillazioni del tuo stack, ed un semplice call con AK in posizione è il modo migliore per cogliere quest'obbiettivo.

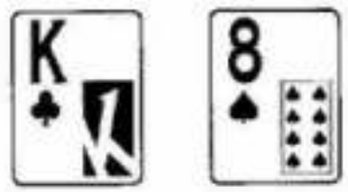
In sintesi, il Giocatore B dovrebbe giocare in maniera simile al Giocatore A se si trovasse a confrontarsi solo con i Giocatori C e/o

D. Dovrebbe però evitare la maggior parte dei piatti contro Il Giocatore A, ed in quelli in cui gioca dovrebbe controllare il piatto o avere un margine notevole.

PIANO DI GIOCO DEL GIOCATORE C

La maggior parte dei giocatori quando si ritrovano nella posizione del Giocatore C entrano in modalità "shutdown". Pensano che poiché D rimarrà presto dissanguato dai bui, loro dovrebbero prendersi pochi rischi (o addirittura nessuno). Tutto questo per assicurarsi di arrivare a premi. Il problema con questo approccio è che molte volte quello che sembra un fatto stabilito (cioè che D se ne esca presto dal torneo) può cambiare drasticamente in poche mani.

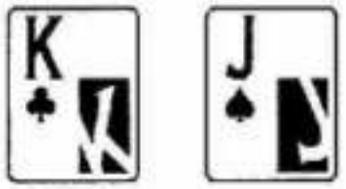
Supponiamo per esempio che C entri in modalità shutdown per un paio di giri di tavolo e che, nel frattempo, D raddoppi (ed ottenga il pseudo-dead money dei bui) chiamando un rilancio di 3BB dal bottone con



e poi effettui con successo un tentativo di furto nel giro di tavolo successivo.

Situazioni come queste si presentano spesso. In questo caso i Giocatori C e D si saranno essenzialmente scambiati di posto, con

nuovi stack di rispettivamente 500c e 1.100c. E sarebbe ora C il giocatore che più probabilmente se ne uscirà in bolla.
E così, se tu fossi il Giocatore C in questo scenario, non cercare di forzare una giocata, ma mantieni la tua aggressività e continua a spingere mani decenti contro avversari tight. Di massima importanza: non consentire a te stesso di lasciarti dissanguare dai bui. Il Teorema Fondamentale del Gioco High-Blind per i sit 'n go resta valido anche quando è presente uno stack molto piccolo. Ovviamente dovrai scegliere i tuoi momenti con attenzione.
Supponi pertanto che tu (C) sia under-the-gun con



A è il bottone e si è mostrato passivo. B è lo small blind e ultimamente ha giocato poche mani. D è il big blind, rimasto con 200c dopo aver collocato il suo buio.
Tu dovresti rilanciare all-in. Hai uno stack di 5,5BB, hai una mano molto forte per la fase di high-blind a 4 giocatori e la presenza di un giocatore che potrebbe finire presto dissanguato dai bui non dovrebbe cambiare la tua decisione.
Inoltre, se tu foldassi ora, è possibile che D vinca il piatto, nel qual caso a tre sole mani da questa tu avrai 800c e D avrà qualcosa tra 500c e 900c.
E così la presenza di uno stack minuscolo non dovrebbe alterare significativamente il tuo normale stile aggressivo quando ti ritrovi con uno stack corto nella fase di bolla. Se D sopravvivesse

lentamente con uno stack minuscolo, tu dovresti forzare (se necessario) una giocata spingendo qualsiasi mano contro il Giocatore B nel big blind poiché sarà lui il più disposto a foldare. (Un'eccezione potrebbe presentarsi se il Giocatore A fosse particolarmente tight, o se D aveva precedentemente foldato per un ulteriore BB in bolla).
Supponi ora che A e B siano dei "maniac", e quindi pronti a chiamare 1.100c con un'ampia varietà di mani e 400c con praticamente qualsiasi due carte. Se ti imbattessi in un periodo di brutte carte in queste condizioni, non forzare una giocata. Il motivo è perché abbiamo ipotizzato che sarai spesso chiamato, e che nel frattempo il big blind sarà forzato a partecipare anch'esso all'azzardo. In queste difficili condizioni, chi uscirà sulla bolla sarà determinato principalmente dalle carte e tu saprai quantomeno velocemente come sei messo (in termini di essere forzato a giocartela) data la maggior quantità di azione.
Consideriamo infine il caso in cui tu (C) sia uno dei giocatori di buio e il Giocatore D vada all-in. Se tu fossi nel big blind ed A e B avessero foldato, allora dovresti chiamare con qualsiasi starting hand poiché riceveresti odds di 3-a-1 (o ancora migliori) e dovresti pertanto afferrare questa opportunità con cEV positivo provando a eliminare il Giocatore D. Se tu fossi invece nello small blind, allora dovresti foldare le mani deboli o marginali e controrilanciare con le mani più forti. Tra l'altro, se il big blind chiamasse la tua puntata (e quindi anche quella di D) allora ti piazzeresti terzo (o addirittura meglio) a meno che D non vinca il main pot ed il big blind vinca il side pot.
Ecco un breve esempio di quest'ultimo concetto:
Tu (Giocatore C) sei nello small blind con Q♦ T♦. A folda da under-

the-gun, D spinge all-in per 400c dal bottone e B attende di agire dal big blind.
Tu dovresti controrilanciare all-in. I tuoi suited semi-connector medi si presentano come la mano migliore, ed il piatto ti offre 7-a-3 sul call. Tu non puoi foldare una mano così forte quando ricevi più di 2-a-1 in termini di pot odds avendo la possibilità di escludere D dal torneo, ma un semplice call sarebbe troppo passivo, quindi rilancia all-in.

Possono inoltre presentarsi situazioni in cui per il Giocatore C sarebbe corretto operare un semplice call. Per esempio, supponi che A faccia fold da under-the-gun e che tu (C) abbia K♠ J♣ di bottone. Nello small blind c'è B, che sta giocando aggressivamente, e D è il big blind, al quale restano 200c dopo aver versato il bulo.
Il call è la mossa corretta procedendo per esclusione. La tua mano è troppo forte per foldare poiché D è sul punto di essere eliminato e KJo ha tutta l'aria di essere la mano migliore, e quasi sicuramente è favorita contro la mano di D. Supponi di andare all-in. Questa ovviamente sarebbe normalmente la tua giocata se D avesse uno stack più grande e se il tuo stack da 1.100c fosse il più piccolo al tavolo (spingendoti quindi a ricercare situazioni in cui effettuare una mossa). Ma qui l'aggressivo Giocatore B potrebbe controrilanciare con un ampio spettro di mani (contro poche delle quali saresti significativamente favorito); in tal caso D folderebbe (se non fosse in possesso di una mano eccezionale) e tu rischieresti di rinunciare alla tua intera equity di torneo consentendo al Giocatore D, dal minuscolo stack, di infilarsi come terzo.
Supponi ora di chiamare. Se B foldasse, allora tu giocheresti un piatto heads-up contro D, con 100c in dead money dello small blind

e con una mano che probabilmente è la migliore. Se B si limitasse a completare, allora voi due avreste un'eccellente opportunità di eliminare D attraverso la collusione implicita. Se B rilanciasse, anche se D foldasse e tu ti ritrovassi costretto a foldare, il rapporto tra la dimensione del tuo stack e quello di D sarebbe comunque migliorato da 11-a-4 a 9-a-2. Ciò rende il call la scelta migliore (in questa situazione).

In sintesi, come Giocatore C, la presenza del piccolo stack non deve indurti a lasciarti dissanguare dai bui. D potrebbe sempre riprendersi, e anche se tu riuscissi a trascinarti fino ai premi, raramente potrai piazzarti meglio che terzo. La sola differenza che ti comporta il fatto che D ha uno stack minuscolo, oltre il fatto che talvolta dovresti procedere per semplici smooth-call da short-stack, è che quando A e/o B chiameranno con un ventaglio ampio di mani, tu dovresti solo raramente forzare una giocata con una mano marginale, almeno fino a quando la tua posizione in chip rimarrà confortevolmente superiore a quella di D.

PIANO DI GIOCO DEL GIOCATORE D

Se sei il Giocatore D, il tuo piano di gioco è essenzialmente dettagliato nella sezione "Giocando con lo Stack Minuscolo" in questa Parte 3. C'è solo un'eccezione degna di nota e dovuta al fatto di essere nella fase di bolla. Supponi che si presenti una mano come la seguente.

Il Giocatore C sta giocando aggressivamente ed ora è under-the-

gun. Tu sei di bottone. B è lo small blind. A, il big blind, ha continuato a giocare puntando e chiamando senza indugi, incessantemente.
C rilancia all-in. Se non fosse per la bolla, tu dovresti chiamare con due carte qualsiasi, come spiegato nella sezione "Giocando con lo Stack Minuscolo". Ma se qui ti venisse servita una mano debole dovresti foldare, rinunciando ad avvantaggiarti dello pseudo-dead money poichè C, che ha lo stack più piccolo dopo di te, sta spingendo con una grande varietà di mani e il big blind (stack gigantesco) sta chiamando incessantemente.

In sintesi, come Giocatore D tu dovresti cercare opportunità in cui essere il primo a entrare spingendo l'all-in con una qualsiasi mano solida, oppure in cui andare a chiamare un rilancio all-in motivato dalla presenza nel piatto di una grande quantità (rispetto al tuo stack) di pseudo-dead money. L'eccezione capita quando C è il giocatore che è andato all-in, e tu hai una mano debole, mentre A o B probabilmente potrebbero chiamare con una vasta gamma di mani. In questo caso dovresti soprassedere sulle eccellenti pot odds che ti vengono offerte e sperare invece che C venga chiamato ed eliminato, assicurandoti così il terzo premio.

FASE DI HIGH-BLIND: RIASSUNTO

Il gioco nella fase di high-blind è in gran sostanza una sfida fra galli da combattimento. I bui sono alti e continuano a salire, e tu spesso ti ritroverai per diverse mani di seguito ad avere carte ingiocabili, oppure sarai preceduto da un rilancio all-in prima di poter parlare. Tuttavia è qui che viene decisa la spartizione dei premi, e il denaro tenderà a scorrere verso il giocatore più aggressivo. Non lasciarti mai dissanguare dai bui, anche se ciò significasse dover spingere alla cieca contro avversari solidi seduti in big e/o small blind.
Anche se abbiamo considerato alcuni esempi nei quali delle giocate passive possono avere una equity positiva (come ad esempio chiamare degli all-in con mani anche deboli se il piatto sta offrendo più di 2-a-1 in termini di pot odds), il profitto che saprai trarre dai sit 'n go è in grande misura il risultato di quanto tu saprai essere aggressivo quando i bui si alzano e il tavolo "si restringe". Questo spiega il perché abbiamo incontrato situazioni nelle quali risulta corretto andare all-in con due carte qualsiasi (come ad esempio quando sei sul punto di venire dissanguato dai bui al giro di tavolo successivo, oppure quando hai l'opportunità di aprire andando all-in in qualità di chip leader durante la bolla e con gli stack che a mala pena raggiungono i 10BB).
Ricorda, tutti i giocatori eccetto i più sconsideratamente aggressivi sono animati dalla volontà di sopravvivere. Forzali a reagire al tuo stile di gioco analitico e tuttavia altamente aggressivo, e i risultati parleranno da soli.

PARTE IV

UNA CARRIERA NEL SIT 'N GO

INTRODUZIONE

Fin qui abbiamo discusso strategie e teoria relative a tornei a tavolo singolo. Ora rivolgiamo la nostra attenzione ad alcuni aspetti che riguardano il pianificare, organizzare e gestire una carriera basata sul gioco nei sit 'n go. Tratteremo, ad esempio, questioni quali:

1. Quanto deve essere grosso il bankroll (in relazione al buy-in) se si vuole evitare l'eventualità di cadere in rovina?
2. Cosa distingue il sit 'n go da altre forme di poker no-limit.
3. Quali sono i più significativi aspetti da prendere in considerazione per la selezione del tavolo?

Forniremo una metodologia completa per leggere accuratamente i tuoi avversari. Discuteremo inoltre di strumenti addizionali per incrementare i tuoi profitti, e di trucchi disponibili per il giocatore on-line. Tra questi, la possibilità di giocare in contemporanea su più tavoli, come fa la maggior parte dei professionisti, e l'utilizzo di software legali per analizzare le tue decisioni, sia in fase di gioco sia a mente fredda lontano dal tavolo.
Una volta che padroneggerai la strategia base per i sit 'n go, i tuoi profitti di lungo termine dipenderanno in gran parte da come te la caverai in alcuni ambiti più ampi, quali la lettura degli avversari, la selezione del tavolo, ed altro materiale trattato in questa Parte 4, che concluderà il libro. Bene, partiamo.

SIT'N GO A CONFRONTO CON ALTRE FORME DI POKER

DIFFERENZE TRA TORNEI SIT 'N GO E TORNEI A PIÙ TAVOLI

Innanzitutto, osserviamo che arrivare a premi in un sit 'n go richiede dai 30 ai 75 minuti di tempo, e che riceveranno un premio i giocatori che si classificheranno nel primo 30% (o 33,3% per essere precisi) degli iscritti. Invece in un torneo su più tavoli, per arrivare a premi saranno necessarie dalle 4 alle 8 ore, e solo il 10-20% degli iscritti riceverà un premio. Pertanto, poiché i sit 'n go richiederanno un minor investimento di tempo e ti consentiranno di arrivare a premi con una maggior frequenza, essi presentano una varianza più bassa (ossia presentano meno fluttuazioni profitto/perdita) rispetto ai tornei su più tavoli.

In secondo luogo, va osservato che in un torneo su più tavoli c'è più spazio per preferenze personali riguardo a strategie e stili di gioco. Nel sit 'n go, l'enorme scalone dal 20% allo 0% del montepremi (bolla) rende la strategia ottimale alquanto chiara: tu dovresti giocare con cautela nelle prime fasi per assicurarti la sopravvivenza fino alla fase di high-blind, e a quel punto aumentare mano a mano il tuo livello di aggressività per massimizzare le tue chance di piazzarti primo.

Nei tornei su più tavoli c'è invece più spazio per variazioni individuali. Alcuni giocatori vincenti adottano una strategia simile a quella per il sit 'n go, semplicemente cercando di giocare tight

all'inizio ed incrementando poi la loro aggressività quando i bui crescono ed il numero dei giocatori diminuisce, ma molti dei migliori giocatori da torneo multi-tavolo entrano anche in moltissimi piccoli piatti all'inizio del torneo, volendo assumersi dei rischi presto per poter poi sfruttare opportunità di gioco riservate ai grandi stack nel prosieguo del torneo. Questi giocatori spesso confidano nella struttura più lunga e nel rapporto generalmente più elevato tra la dimensione dello stack ed i bui, basando la loro strategia sulla superiorità del loro gioco post-flop molto più di quanto non sia possibile nelle strutture veloci dei sit 'n go.

Un'altra differenza tra i sit 'n go e i tornei su più tavoli è che i sit 'n go ti concedono l'opportunità di avvalerti della selezione del tavolo per incrementare il ritorno atteso sul tuo investimento. Come discuteremo, selezionare solamente tavoli che offrano una competizione debole incrementerà significativamente il ritorno atteso sul tuo investimento. E nei sit 'n go la selezione del tavolo può essere effettivamente condotta tramite il riconoscimento fatto mentalmente o basandosi su note prese in precedenza, e/o tramite l'ausilio di software. Ma in un torneo multi-tavolo, con 400 partecipanti, monitorare la qualità dei tuoi avversari può essere difficile, e inoltre scegliere il tuo specifico tavolo è impossibile. Quindi la selezione del tavolo è un vantaggio significativo che è possibile sfruttare nei sit 'n go ma risulta invece inapplicabile nei tornei multi-tavolo. Esporremo le specifiche relative a come si possa condurre la selezione del tavolo.

Uno dei punti nella nostra discussione sul sit 'n go è stato che tu non dovresti accontentarti di superare la bolla con uno stack corto, semplicemente felice di concludere il torneo a premio. Invece in un torneo multi-tavolo, dato che i salti da un premio al successivo

possono risultare significativi rispetto al tuo bankroll, l'avversione al rischio può in un qualche grado manifestarsi. Se salire di uno o due gradini ti mettesse nelle condizioni di effettuare un successivo investimento che possa portare un buon profitto, tu potresti a ragione rinunciare ad una giocata che offra una equity solo marginalmente positiva.

Infine, in un torneo multi-tavolo tu giocherai la stragrande maggioranza delle tue mani in un tavolo pieno. Di fatto, è solo se arrivi all'ultimo stage che potrai poi giocare su un tavolo (il tavolo finale) che si svuoterà con l'eliminazione degli ultimi giocatori. Invece nella maggior parte dei tuoi sit 'n go gran parte del tuo gioco attivo prenderà piede quando sarete in 6 (o meno) al tavolo. Nei sit 'n go, è solo quando vieni eliminato prematuramente che ti capiterà di giocare "solo" ad un tavolo pieno. Invece, in molti tornei multi-tavolo puoi arrivare a premi importanti anche giocando solo su tavoli pieni.

Si consideri ad esempio il gioco heads-up. Un giocatore medio raggiungerà la fase heads-up in un 20% dei sit 'n go a 10 giocatori cui parteciperà, mentre lo stesso giocatore medio raggiungerà la fase heads-up meno di una volta su cento quando si iscriverà ad un torneo multi-tavolo da 300 giocatori. Quindi il sit 'n go favorisce le abilità di gioco su tavoli con pochi giocatori (short-handed) in modo ben più spiccato di quanto avvenga in un torneo multi-tavolo. Questa è la ragione per la quale molte delle mani chiave che esaminiamo in questo libro si sviluppano in contesti di gioco short-handed. Vi sono pertanto parecchie differenze fondamentali di gioco tra i tornei sit 'n go ed i tornei multi-tavolo. Noi ora rivolgiamo la nostra attenzione alle differenze di gioco tra tornei sit 'n go ed il gioco cash no-limit.

DIFFERENZE TRA SIT 'N GO E GIOCO CASH NO-LIMIT

Quando si gioca cash, ossia "in contanti", si vince e si perde denaro in piena corrispondenza con le chip che si vincono e si perdono. Questo significa che nel gioco cash il cEV (o valore atteso) in termini di chip è il fattore importante in ogni decisione.

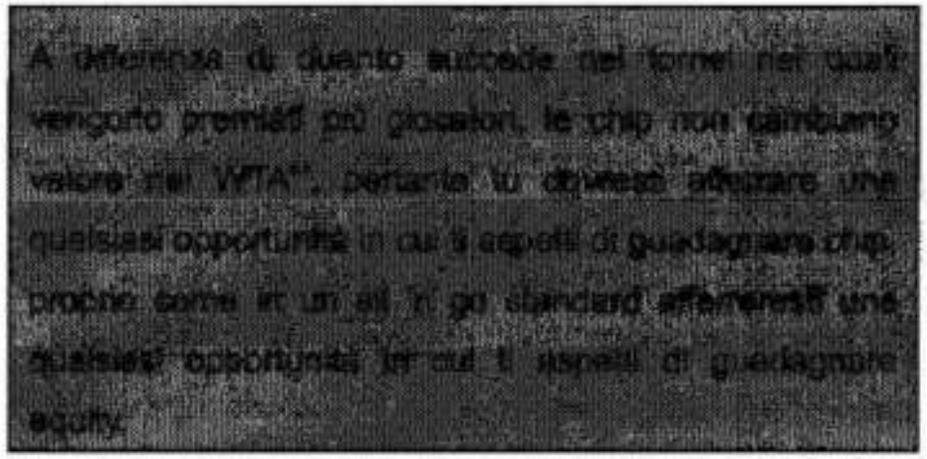
In contrasto, il cEV è solo uno dei fattori nel determinare l'equity di torneo che deve invece guidare tutte le decisioni in un sit 'n go. Quindi il gioco in un torneo ha un ulteriore livello di complessità, in quanto tu devi considerare non solo quanto una giocata influirà sul tuo stack, ma anche come influirà sulle tue chance di andare a premi.

Tuttavia il gioco cash richiede abilità di gioco post-flop molto più acute. Tu devi essere in grado di analizzare la texture del flop, avere un'approfondita comprensione in materia di implied odds, combinare informazioni raccolte dal pre-flop e dal post-flop per stimare le possibili mani di un avversario, e giocare in scivolose situazioni con stack grossi che raramente possono capitare nei sit 'n go dal ritmo serrato e nei quali domina il gioco in fase di high-blind.

Avvertenza: Non applicare la strategia illustrata in questo libro quando giochi hold 'em no-limit cash con stack profondi o nei più lenti tornei multi-tavolo, nei quali i bui sono piccoli rispetto agli stack. Mentre molti degli stessi principi conservano validità, le differenze fondamentali tra queste tre forme di no-limit sono sufficientemente vaste da rendere necessarie considerazioni strategiche specifiche quando si passa dall'una all'altra.

TAVOLI SINGOLI A VINCITORE UNICO

Il Winner-Takes-All (WTA) è una forma di sit 'n go che nella maggior parte dei casi vale come qualificazione ad eventi più grossi. Talvolta è previsto un premio nominale per il secondo posto, ma la quasi totalità del montepremi deve andare comunque al vincitore del torneo. Il singolo concetto più importante nei tornei WTA è il seguente:


A differenza di quanto succede nei tornei nei quali
vengono premiati più giocatori, le chip non cambiano
valore nei WTA", pertanto tu dovresti attribuire una
qualsiasi opportunità in cui ti aspetti di guadagnare chip
proprio come in un sit 'n go standard attribuirebbe una
qualsiasi opportunità in cui ti aspetti di guadagnare
equity.

La ragione per cui nei WTA le chip non cambiano di valore è dovuta al fatto che quelli che non finiscono al primo posto non prendono alcun premio. Supponi per esempio di giocare un torneo in cui 10 giocatori, contribuendo ciascuno con 1.000$, si scontrano su un solo tavolo secondo le modalità di un sit 'n go ma in cui l'unico premio, consistente nell'iscrizione da 10.000$ alle WSOP, venga assegnato al vincitore, ossia all'unico giocatore che non verrà eliminato. Eccetto la prima, nessuna delle altre posizioni riceverà un

[11] Di fatto, esse comunque cambiano valore se tu sei chiaramente il miglior giocatore nel torneo ed i bui partono bassi e salgono in modo sufficientemente lento da consentirti di avvantaggiarti della tua superiorità.

premio. Supponiamo che ogni giocatore parta con 2.000c.
All'inizio ogni singola chip vale pertanto:

1.000$/2.000c= 0,50$.

Alla fine del torneo il vincitore si ritroverà con 20.000c, cui corrisponderà un'iscrizione alle WSOP del valore di 10.000$, e così ogni chip varrà ancora 50 centesimi di dollaro.
Questa eguaglianza matematica trova di fatto corrispondenza in quella che è l'intuizione della maggior parte dei giocatori. Anche un novellino cercherà di evitare di essere eliminato al quarto posto in un sit 'n go standard, mentre in un torneo WTA non vi è un corrispondente momento che susciti una tale avversione al rischio.
E così l'Independent Chip Model (ICM) e tutte le altre considerazioni che si basano sulle equity non sono più di pertinenza. Se credi che una certa giocata ti offra il più alto valore nel senso di chip guadagnate, allora ti servirà una ragione alquanto stringente e chiara per non adottarla.

Domanda: È ancora corretto giocare con cautela durante la fase di low-blind?
Risposta: Dipende. Non vi è più alcuna ragione inerente la struttura del torneo per la quale tu dovresti incominciare con cautela. Dovresti più che altro adottare una strategia che prenda vantaggio dai tuoi punti di forza. Se tu ti trovassi meglio a fare grosse giocate prima del flop (forse essendoti abituato ad adottare la strategia convenzionale per i sit 'n go proposta e descritta in questo libro) allora dovresti evitare le situazioni di low-blind.

Ora però, il nostro esempio iniziale della sfida tra Bob e Jim non si applica più. Se tu dovessi raddoppiare il tuo stack nelle prime fasi in metà dei tuoi tornei Winner-Takes-All e perdere tutte le tue chip da subito nell'altra metà, ne usciresti esattamente alla pari, escludendo per semplicità le possibili considerazioni concernenti il rake.
Se tu fossi un giocatore abile nel gioco cash no-limit, potresti allora giocare in molti piatti nelle prime fasi, avvantaggiandoti delle tue abilità post-flop contro i tuoi avversari meno esperti nei gestire gli stack profondi. Quindi ora avresti molta più flessibilità per quanto concerne la strategia che dovresti adottare.
Nelle mani esempio che seguono, enfatizzeremo le differenze sussistenti tra tornei Winner-Takes-All e tornei sit 'n go convenzionali.

MANO 4-1

Blind: 200c-400c, ante 25c; 4 giocatori, torneo WTA.
La tua Mano: Tu (3.800c) hai A♠ 2♣ nel big blind.
Azione: Il cutoff (400c) ed il bottone (400c) foldano. L'incurante small blind, che andrebbe all-in con qualsiasi due carte, va all-in per il tuo intero stack.
Domanda: Chiamare o foldare.
Risposta: Chiama. In un sit 'n go standard ti sarebbe facile decidere per un fold poiché la presenza di due giocatori già dissanguati ti spingerebbe ad evitare di azzardare tutte le tue chip senza una mano che ti ponga come enormemente favorito. Ma poiché in media il tuo asso carta-alta sarà sicuramente in vantaggio rispetto a due carte prese a caso, dovresti chiamare visto che

tenderai a vincere in oltre metà dei casi, ed il piatto ti sta inoltre offrendo odds leggermente favorevoli dovute alle 700c sul tavolo provenienti dai bui e dagli ante.

Riconsideriamo ora la mano precedente e generalizziamola per rispondere alle seguenti domande:
1. Quanto migliore sarebbe dovuta essere la tua mano per fare call anche in un sit 'n go standard?
2. Quanto peggiore sarebbe dovuta essere la tua mano per foldare correttamente in un torneo Winner-Takes-All?

Risposte:
1. Abbiamo utilizzato un software per computare con quali mani l'opzione call presenterebbe una equity positiva nel contesto di un sit 'n go standard. Secondo Power Tools, solamente AA e KK offrirebbero una equity positiva in questa situazione. Sotto questo aspetto, la mano è simile alla mano di apertura nella sottosezione "Bolla", Parte 3; per maggiori dettagli si veda l'analisi ivi presentata.

2. Abbiamo posto la stessa domanda al software, ma prendendo in considerazione le chip invece che l'equity. Abbiamo così visto che le mani che in questa situazione chiamano con cEV positivo sono: 22+, J2+, T6+, T2s+, 97+, 95s+, 87+, 86s+, 76s+. Su un piano qualitativo, con le 700c già sul tavolo il piatto ti sta offrendo 4.500c-a-3.800c, che è circa un 6-a-5. Puoi chiamare con una mano leggermente sotto la media. Dovresti foldare invece le mani al di sotto di questa soglia; folda dalle seguenti mani in giù: T5o, 96o, 94s, 86o, 85s e 65s.

MANO 4-2

Blind: 10c-20c; 9 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.500c) hai 4♠ 4♣ in under-the-gun.

Domanda: Foldare, chiamare o rilanciare?

Risposta: Dipende. Innanzitutto non abbiamo specificato se questa mano si presenta in un torneo Winner-Takes-All oppure in un sit 'n go convenzionale. In entrambi i casi, né chiamare né foldare può essere un grande errore.

Da un lato tu hai una mano speculativa di qualità e gli stack sono relativamente profondi. Dall'altro sei primo ad agire e i bui sono bassi, con 9 giocatori rimasti in gioco.

Nella maggior parte delle combinazioni giocatori-tavolo, in un sit 'n go convenzionale il fatto che i bui siano bassi e rimangano ancora 9 giocatori prende la precedenza, e tu dovresti foldare. L'eccezione capita quando il tavolo si presenta estremamente loose-passive e/o i punti di forza del tuo gioco prendono piede nel gioco con stack profondi.

In un Winner-Takes-All il fatto che rimangano 9 giocatori nella fase di low-blind è irrilevante in quanto il montepremi andrà tutto al vincitore. In questo caso: nella maggior parte delle combinazioni giocatori-tavolo, chiamare in questa situazione conferisce un cEV positivo e tu dovresti chiamare.

In sintesi, chi tende normalmente a foldare questa mano nel gioco cash, allora dovrebbe foldare sia in un sit 'n go che in un Winner-Takes-All. Chi tende normalmente a chiamare in una partita cash, allora dovrebbe chiamare anche in un Winner-Takes-All, ma tenersi cauto e foldare in un sit 'n go.

MANO 4-3

Blind: 100c-200c, ante 25c; 5 giocatori, torneo WTA.

La tua Mano: Tu (2.800c) sei nel cutoff con 8♠ 8♣.

Azione: Il giocatore alla tua destra (350c) folda e tu rilanci a 550c. Il bottone (235c) folda, ma l'iper-aggressive small blind (3.200c) controrilancia all-in. Il big blind (3.000c) folda.

Domanda: Chiamare o foldare?

Risposta: Chiama. Come sopra, in un sit 'n go standard dovresti foldare poiché la presenza di due stack minuscoli quando siete in 5 giocatori ti impone di evitare di assumerti degli azzardi certi per tutte le tue chip a meno che tu non sia completamente pot-committed (ad esempio, ricevi 9-a-1 con una mano che potrebbe essere la migliore) o che tu abbia una mano eccellente.

In un Winner-Takes-All però è richiesta un'analisi di tipo diverso. Ti preme solo piazzarti al primo posto e così la tua sola domanda è: questo call mi farà guadagnare chip a lungo termine? Rispondiamo ora a quest'ultima domanda.

Il piatto è 2.800c (del giocatore nello small blind) + 325c (di ante e big blind) + 550c (tuo rilancio) = 3.675c. Chiamare ti costa 2.800c-550c = 2.250c. Quindi ricevi considerevolmente meglio di 3-a-2 in termini di pot odds. Inoltre, contro un avversario iper-aggressive, hai in media tutta l'aria di essere almeno alla pari. Questo perché la maggior parte delle volte lui starà spingendo due overcard, per cui tu sarai leggermente favorito. Se lui andasse all-in con una coppia, in una metà (circa) dei casi lui sarà avanti e nell'altra metà lui sarà dietro; inoltre potrebbe anche spingere con una mano tipo A♥ 5♥, nel qual caso tu saresti favorito più di 2-a-1, o addirittura il suo potrebbe essere un puro bluff, rendendoti favorito

70-a-30 se non persino 85-a-15.
Di fatto, chiedendo a Pokerstove come ce la passeremmo contro il miglior 15% delle possibili mani, scopriamo che noi siamo svantaggiati solamente 11-a-9. Quindi non ci sono dubbi sul fatto che il tuo call guadagni chip in media, pertanto (in un torneo di tipo Winner-Takes-All e in una tale situazione) dovresti chiamare.

Concludiamo questa sezione rispondendo alla domanda pratica "Dove trovare questi poco comuni tornei di tipo Winner-Takes-All? Mi conviene giocare quelli che riuscirò a trovare o non mi conviene piuttosto insistere sui sit 'n go standard?".
Come accennato sopra, i Winner-Takes-All si presentano più comunemente come tornei di qualificazione per eventi più grossi. Per esempio, una poker room online tiene regolarmente nella fascia notturna un torneo no-limit multi-tavolo con buy-in da 100$. Poiché molti giocatori che si limitano a giocare su stakes più bassi desiderano comunque una chance di competere per un montepremi più alto, emerge allora una domanda per tornei satellite dal buy-in più basso. Un tale evento satellite potrebbe ad esempio avere la forma di un torneo a tavolo singolo con 10 giocatori che versano 11$+1$, e il vincitore riceverà in premio l'iscrizione da 100$, mentre il secondo riceverà un premio di consolazione di 10$. Poiché il vincitore riceve la sostanziale maggioranza del montepremi, questo tipo di satellite va effettivamente considerato alla stregua di un torneo di tipo Winner-Takes-All.
Non dovresti giocare un torneo di tipo Winner-Takes-All come questo se il premio per il vincitore non valesse per te almeno quanto il suo equivalente in denaro. (Per esempio, se tu valutassi che l'iscrizione al torneo da 100$ per te valga solo 85$ causa la

competizione troppo forte o perché il torneo prende luogo ad un'ora per te sconveniente, ecc..., allora è ovvio che questo non rappresenterebbe per te un valido investimento). Dovresti inoltre ritenere che il tuo vantaggio nel Winner-Takes-All (dovuto alle tue abilità in rapporto a quelle dei tuoi avversari) è maggiore o paragonabile a quello che avresti in un sit 'n go per un buy-in di livello similare. Questo perché quando il tuo vantaggio nei due tornei è lo stesso, allora il tuo guadagno medio per torneo sarà lo stesso, ma la varianza sarà più alta nel Winner-Takes-All. Supponendo che tu preferisca minimizzare il rischio a parità di guadagno atteso, allora dovresti essere più incline a giocare nel sit 'n go. Questo perché il profitto che tu di fatto realizzerai con la tua partecipazione al torneo Winner-Takes-All varierà molto più marcatamente rispetto al profitto teorico medio riscontrabile in un sit 'n go, la cui struttura prevede premi per i primi tre classificati.
Una volta che si sia ben consapevoli di questi svantaggi, possono presentarsi diverse occasioni molto proficue di partecipare a dei Winner-Takes-All. Per esempio, supponi di trovare un gran numero di Winner-Takes-All che vengano offerti per la partecipazione alle World Series of Poker. Probabilmente tu realizzerai dei profitti più alti prendendo parte a questi tornei satellite piuttosto che non a dei sit 'n go standard da 1.000$. Questo perché incontrerai molti più giocatori amatoriali che partecipano ai Winner-Takes-All con il sogno di avere la loro possibilità di iscriversi al Main Event e così i tuoi avversari tenderanno ad essere più deboli. Inoltre, se anche non ti fosse consentito vendere la prima iscrizione vinta, ti sarà sempre permesso vendere le successive per il loro valore nominale. Queste condizioni favorevoli potrebbero di per sé costituire una seria ragione per cui alcuni giocatori potrebbero

scegliere di partecipare a dei Winner-Takes-All piuttosto che a dei sit 'n go di tipo tradizionale.

ABILITÀ E TECNICHE PER UN MAGGIOR PROFITTO

ABILITÀ DI LETTURA

Se da un lato sono disponibili dei software che forniscono utili statistiche sui tuoi avversari (vedi sotto), dall'altro la tua lettura delle mani ha il potenziale di fornirti informazioni cruciali in modo più immediato e/o accurato. Inoltre, il software può sempre fallire, o tu puoi ritrovarti a giocare in un torneo dal vivo oppure in una partita cash in cui risulti necessaria per il successo un'abilità di lettura delle mani basata sulla più attenta riflessione.

La chiave per impossessarsi dell'arte della lettura delle mani è il metodo della progressione. Devi incominciare prestando attenzione ad una limitata quantità di informazioni e costruire partendo da queste fondamenta. Attraverso il metodo della progressione, non solo acquisirai solide competenze a livello di lettura, ma le letture base dalle quali partirai saranno quelle che ti comporteranno maggior profitto.

Step N°1: Lettura Base di un Avversario. Il primo compito che ti proponiamo di autoassegnarti è di determinare, ogniqualvolta tu ti sieda ad un tavolo, se l'avversario alla tua immediata sinistra sia loose, tight o nessuno dei due. Cerca di stabilire con che frequenza lui entra nel piatto, studiandoti il gioco di alcune mani alla luce delle carte che lui ha rivelato allo showdown.

Per esempio, se il tuo avversario folda quasi ogni mano quando non

è uno dei bui, lui è probabilmente tight. Se lui mostrasse:

dopo aver chiamato un rilancio pre-flop effettuato da una delle prime posizioni al tavolo, allora probabilmente lui è loose. Compila sempre una nota per registrare quanto hai scoperto relativamente ad un certo giocatore. Ad essa potrai riferirti in futuro.

Nota che entrambi gli esempi richiedono un'osservazione attiva da parte tua. Per la frequenza di ingresso nel piatto, se da un lato non hai bisogno di compilare statistiche esatte, dovresti comunque effettuare una valutazione qualitativa per stabilire se lui entri nel piatto più frequentemente, meno frequentemente o circa tanto quanto tu ti aspetteresti.

Nel frattempo, per acquisire informazioni dalle carte esibite devi ripercorrere le azioni precedenti del tuo avversario e ricercare gli elementi di gioco passivo o aggressivo basandoti sulle carte che vengono mostrate. Pertanto è di importanza critica prestare attenzione a cosa stia facendo quest'avversario.

Costruirti un'abitudine regolare di osservare i tuoi avversari è di per se stessa l'abilità primaria che stiamo cercando di sviluppare e così delle letture consistenti, non importa quanto possa essere limitato l'orizzonte, risultano fondamentali e colgono di per sé la sostanza. Non sederti mai ad un tavolo senza effettuare quantomeno questo passo base.

Se tu avverti che l'avversario alla tua immediata sinistra non è né

particolarmente tight né particolarmente loose, allora cambia **target**. Piuttosto che "forzare" una lettura che potrebbe essere inesatta, scegli un altro giocatore e prova di nuovo. È meglio non avere informazioni che agire sulla base di informazioni sbagliate. Portati al punto in cui, ogni volta che giochi, maturi almeno una lettura tight-loose che ti sembri affidabile.

Step N°2: Lettura Base di Molti Avversari. Dopo che avrai acquisito dimestichezza con lo Step N°1, ovvero osservare il primo giocatore alla tua sinistra, incomincia lentamente ad aggiungere più giocatori, gli altri giocatori alla tua sinistra. Gli altri due giocatori alla tua sinistra. Poi quello alla tua destra, e poi il "Table Captain" (il giocatore più attivo, per l'appunto nominato capitano del tavolo). Continua in questo processo finché non riesci a farti un'idea se diversi dei tuoi avversari siano tight o loose (o nessuno dei due), concentrandoti in particolare su:

1 Il giocatore alla tua sinistra.
2-3. Gli altri due avversari alla tua sinistra.
4. Il giocatore alla tua destra.
5. Il chip leader, o "capitano al tavolo".

Un elemento cruciale in questo processo è quello della *Lettura Parziale*. Supponi che l'avversario alla tua destra foldi le sue prime sette mani. Anche se non puoi estrapolare un'informazione definitiva basandoti solamente su sette mani, dovresti comunque riconoscere che è più probabile che lui sia tight piuttosto che loose. Registra pertanto una Nota Giocatore del tipo "Tight?", che andrà poi intesa come gioco moderato o forse tight.

È importante immettere il punto di domanda per distinguere questa "prima nota" dalle tue letture più affidabili. Una tale nota potrebbe venirti comoda in situazioni marginali, quando una qualsiasi informazione potrebbe esserti d'aiuto e, cosa ancora più importante, essa ti fornirà la base per successive osservazioni. Se tu vedessi un giocatore sconosciuto effettuare una mossa loose, oppure tight, risulterebbe molto più improbabile (da parte tua) soffermarti ad osservare questo comportamento relativamente a quanto invece avverrebbe se si fosse trattato di un giocatore per il quale avevi già registrato delle letture parziali. Questo perché tu hai già un'ipotesi riguardo a come l'avversario da te osservato potrebbe comportarsi e così è più probabile che tu possa notare qualcosa quando questa ipotesi verrà confermata o confutata.

Step N°3: Lettura Avanzata di Pochi Avversari. Dopo una pratica sufficiente nel costruirti un primo modello dei tuoi avversari sarai pronto per il prossimo passo: una lettura più completa e dettagliata. Per facilitare questa transizione, ritorna a concentrarti solo su un paio di avversari.

Prova ora a raccogliere qualcosa di più che non una caratterizzazione tight-loose del gioco del tuo avversario. In particolare, dovresti osservare se lui gioca uno stile passivo oppure aggressivo. Oltre che basarti sulle mani che arrivano allo showdown, dove tu puoi ricostruire il gioco del tuo avversario ed etichettarlo come passivo o aggressivo, puoi osservare quanto frequentemente un giocatore effettui dei call piuttosto che dei fold o dei rilanci. Molti call significano passività; i raise ed i fold implicano aggressività.

Etichette quali "tight-aggressive", "loose-passive", sono ora il tuo

obbiettivo primario. Esse forniscono un'eccellente sintesi di come il tuo avversario giochi. Inoltre prendi nota di qualsiasi altra tendenza marcata o sfruttabile che ti capiti di notare nel gioco dei tuoi avversari. Per esempio, nota se un giocatore rilancia automaticamente dal big blind quando tu ti limiti a completare come small blind da primo ad entrare o se lui ha l'abitudine di fare limp in fase di high-blind (un ghiotto HBL).

Step N°4: Lettura Avanzata di Diversi Avversari. In questo passo finale, devi realizzare delle etichette tight/loose e passive/aggressive per tutti i tuoi avversari. Questo include una lettura avanzata dei cinque avversari sopra elencati, ed una lettura almeno di base per tutti gli altri.

A questo punto tu avrai una conoscenza solida e proficua di come i tuoi avversari tendano ad agire: incominci ad individuare tendenze sfruttabili, come la caratteristica di fare limp in fase di high-blind. Così facendo eviterai di effettuare dei furti marginali contro dei bui che siano loose, ti siederai alla destra (se possibile) di giocatori che hai etichettato come loose ed eviterai di entrare nel piatto con un chip-leader iper-aggressive. Queste abilità giocheranno un grande ruolo nel permetterti di progredire verso stakes più alti, dove le abilità di lettura sono necessarie.

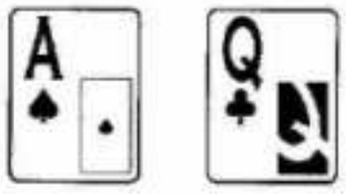
ESIBIRE LE MANI

Quando vinci un piatto prima dello showdown, puoi scegliere se mostrare oppure no le tue due carte private.

Non mostrare mai una mano senza una forte ragione per farlo.

Mostrandole offri, ai tuoi avversari che sanno prestare attenzione, degli utili indizi riguardo al tuo stile di gioco. Alcune esibizioni sono particolarmente controproducenti.

Considera ad esempio una situazione in cui il cutoff effettua un furto con un rilancio standard e tu controrilanci all-in con:



Il tuo avversario folda. Se tu fai questa mossa dal bottone, mostrare le tue carte sarebbe solo un piccolo errore. Stai in sostanza dicendo al tuo avversario che lui probabilmente ha fatto la cosa giusta a foldare di fronte al tuo controrilancio, potenzialmente rafforzando la sua confidenza, ma così facendo il tuo prossimo controfurto potrebbe ricevere più rispetto e considerazione di quanta non riceverebbe altrimenti. L'effetto netto è probabilmente minore.

Se tu però avessi compiuto questo controfurto dal big blind, allora mostrarle diventerebbe automaticamente un errore. Il messaggio implicito che starebbe dietro all'esibizione delle tue carte sarebbe:

"Avevo una buona mano e così ho controrilanciato contro di te, ma se avessi avuto una mano più debole, non sarei stato così aggressivo." Tu vuoi che i tuoi avversari abbiano timore ad aggredire i tuoi bui. Non compiere mai un'esibizione che vada contro questo obbiettivo.

Inoltre, ricorda che quando tu vinci tramite aggressione e poi mostri volontariamente una buona mano post-flop, i tuoi avversari più ricettivi utilizzeranno queste informazioni per meglio comprendere il tuo gioco pre-flop. Per esempio, se tu mostri volontariamente un set di 2 dopo una puntata che ti ha dato il piatto nel post-flop, altri giocatori memorizzeranno come tu abbia giocato quella coppietta di 2 prima del flop.

E così, in sintesi, tu dovresti sempre avere una ragione davvero buona per esibire volontariamente le tue carte. Insegnare ai tuoi avversari come giochi non è una di queste.

GIOCARE SU PIÙ TAVOLI IN CONTEMPORANEA (MULTI-TABLING)

Con l'era del gioco d'azzardo on line è arrivata la possibilità di giocare più di un torneo in contemporanea. Giocare due o più sit 'n go in parallelo presenta alcuni vantaggi ed alcuni svantaggi rispetto al giocare su un singolo tavolo.

VANTAGGI

1. È più facile rimanere disciplinati e giocare tight quando ti capita di vederti servire più mani (in più tornei) e quindi, con maggior frequenza, ti capiterà una mano giocabile.
2. Tenderai a guadagnare più denaro se sei un giocatore vincente.
3. Genererai i vari tipi di bonus molto più velocemente.

SVANTAGGI

1. Tenderai a perdere più denaro se sei un giocatore perdente. (Ovviamente, se tu studiassi questo libro, non dovrebbe essere il tuo caso).

2. Se, giocando su più tavoli, ti trovassi coinvolto contemporaneamente in più mani o in una mano importante, dover tenere a bada quello che sta succedendo sugli altri tavoli potrebbe distoglierti e diminuire la tua abilità di prendere la decisione che produrrebbe maggior equity.

3. Su ciascuno dei tavoli ti ritrovi con meno tempo per pensare a quale possa essere la migliore strategia specifica da adottare in quella particolare situazione basandoti sui tuoi avversari, sui loro stili, sulle loro debolezze (quali un'eccessiva avversione al rischio o tentativi di furto predicibili dal bottone), e/o sulle situazioni contingenti.
4. La selezione del tavolo diventa un'attività difficile o impossibile da effettuarsi compiutamente quando l'azione in corso su altri tavoli dove sei impegnato non ti offre gli spazi né ti consente la concentrazione necessaria per una scelta oculata del prossimo tavolo in cui inserirsi.

Per giocare su più tavoli in contemporanea con maggior profitto dovrai negare o quantomeno contenere alcuni degli svantaggi. Formiamo di seguito alcuni suggerimenti e relative considerazioni.
Gioca e concentrati su un solo tavolo finché non ti senti sicuro di essere un giocatore vincente e non ti senti capace di leggere gli avversari e di prendere con confidenza rapide decisioni. Incomincia a giocare su più tavoli in modo graduale. Piuttosto che avviare molti tavoli tutti assieme, raccomandiamo di iniziarli invece con degli sfasamenti temporali.
Per esempio, se tu giochi tornei lampo che durano in media fino a 35 minuti, avvia un nuovo tavolo ogni 20 minuti. In questo modo, in un qualsiasi momento, starai giocando al massimo su due tavoli (su uno nella fase di high-blind mentre sull'altro in low-blind). Poiché tu folderai la maggior parte delle tue mani in fase di low-blind, questo ti permetterà di impratichirti battagliando su un più facile secondo tavolo durante l'intensa fase high-blind del primo tavolo. Per quanto concerne il tavolo low-blind, devi comunque impegnarti ad acquisire

una lettura di base sugli avversari in modo da essere preparato a giocare l'importante fase di high-blind, supponendo di arrivarci.
Dopo esserti così impratichito, potrai incominciare ad avviare due tornei contemporaneamente e quindi progredire verso il gioco su 3 tavoli, su 4 tavoli, ecc. Ogni volta che aggiungerai un ulteriore tavolo, conduci prima un'esperienza di prova con un buy-in più basso. Al crescere del numero dei tavoli incontrerai sempre un punto in cui la tua redditività diminuirà, pertanto non giocare mai su più tavoli di quanti non ti sia agevole gestire con confidenza.
Un'ultima considerazione concernente il gioco su più tavoli in parallelo (multi-tabling): è possibile entrare in multi-tasking anche senza fare multi-tabling. Questo è l'approccio preferito dall'autore. Segue un esempio. Incominci giocando un sit 'n go non veloce e nel frattempo trovi un sit 'n go turbo decente che comincia di lì a poco. Quindi, mentre giochi la fase low-blind di entrambi questi sit 'n go, ti dedichi in contemporanea ad una qualche altra attività che altrimenti richiederebbe il suo investimento di tempo, come leggere un libro di poker, fare dei lavoretti o anche mangiare. Quindi ti concentri sulle fasi di mid/high-blind del torneo turbo mentre stai nel contempo conducendo le fasi di low/mid-blind del torneo non accelerato. Infine, mentre concludi le fasi più avanzate del torneo non turbo, ricerchi un buon tavolo per il prossimo torneo.
In questo modo sei sempre in multi-tasking, ma riesci sempre a dare la dovuta priorità ai momenti più importanti dei tuoi investimenti, ovvero il gioco nelle fasi di high-blind.

SOFTWARE

Se di routine giochi su due o più tavoli, o se investi più di 100$ al giorno in sit 'n go, allora l'adozione di un qualche software per la raccolta di statistiche di gioco diventa un buon investimento. Un tale software consiste di un programma e di un'interfaccia per raccogliere e visualizzare statistiche sul tuo gioco e su quello dei tuoi avversari. Tiene traccia ad ogni mano di statistiche di pertinenza, come ad esempio quali giocatori hanno volontariamente pagato per vedere il flop. Questo strumento ti consente di giocare su più tavoli e di dedicarti a più attività, pur mantenendo un certo grado di lettura sui tuoi avversari e sul tavolo.
Impiegando uno qualsiasi di questi programmi commerciali, puoi vedere visualizzate sopra ciascun avatar (icona che rappresenta un giocatore) le seguenti statistiche (come anche altre):

VPIP: Percentuale delle mani in cui il giocatore ha volontariamente pagato delle chip per vedere il flop.
PFR: Percentuale delle mani in cui il giocatore rilancia pre-flop.
AF: Un numero che quantifica l'aggressività di questo giocatore dopo il flop.
Hands: Il numero di mani sulle quali il programma ha avuto modo di osservare questo giocatore.

Puoi inoltre ottenere la visualizzazione delle pot-odds al centro del tavolo e le probabilità che la tua mano ha di migliorare al turn e al river. Dopo aver utilizzato questi programmi per un tempo sufficiente, ti ritroverai con un grosso database di statistiche dettagliate sul tuo stesso gioco e sui tuoi risultati, oltre che sui tuoi

avversari. I modi in cui queste informazioni possano trovare impiego sono considerevoli. Ad esempio…

Esempio N°1: Prendi un avversario tosto e solido contro il quale hai giocato diversi tornei. Verifica che sia davvero un giocatore vincente, idealmente avvalendoti di un database commerciale. Esamina le sue statistiche, sia per confrontarle con le tue, sia per vedere come lui gioca quando tu giochi contro di lui (evita questi avversari il più possibile).
Quindi usa un replayer (ne puoi trovare di gratuiti) per rivisitare ciascuna delle mani in cui lui è arrivato fino allo showdown, in modo da vederlo giocare conoscendone le carte. (Il programma conoscerà le sue carte ogni volta che lui avrà mostrato una mano vincente al river, ogni volta che getterà nel mucchio una mano perdente allo showdown o mostrerà volontariamente una mano dopo che tutti hanno foldato.) Ciò non solo ti può fornire spunti su come giocare contro questo avversario, ma anche su come potresti modificare il tuo stesso gioco dopo aver visto i punti di forza di altri stili.

Esempio N°2: Esamina le tue statistiche per scoprire le falle nel tuo gioco. Per esempio, potresti scoprire di non arrivare quasi mai ottavo, nono o decimo e di uscirtene spesso da quinto o sesto. È allora probabile che tu stia giocando con uno stile weak-tight, fallendo nel cambiare marcia dallo stile correttamente prudente in fase low-blind all'aggressività necessaria per la fase di high-blind. Ed è probabile che tu consenta a te stesso di lasciarti dissanguare.

Esiste inoltre una grande varietà di software che ti supporta nelle

decisioni, automatizzando processi di calcolo ricorrenti ed intensi. Per esempio ogni volta che sei insicuro se l'Independent Chip Model ti suggerisca di spingere piuttosto che foldare, tu puoi inserire gli stack dei tuoi avversari e l'insieme delle mani con cui è probabile che ti chiamino e riceverai la tua equity attesa. Questi programmi possono dare indicazioni basate sul ICM anche per le decisioni call/fold e per le decisioni fold/re-raise.
In questo momento due programmi commerciali di successo per la gestione di statistiche dei giocatori sono *PokerTracker* e *PokerOffice*, e due diffusi programmi basati sul ICM sono *SNG Power Tools* e *SNG Wizard*. Tuttavia, il software è l'aspetto del poker online in più rapida evoluzione, pertanto dovresti mantenerti costantemente aggiornato su cosa sia disponibile sul mercato.

CRITERI GESTIONE SIT 'N GO

COSA CAMBIA COL BUY-IN DA $6 A $530 (O PIÙ)

Poniamoci una semplice domanda. In cosa differiscono precisamente gli avversari in un sit 'n go da 11$ rispetto a quelli in un sit 'n go da 530$?

Risposta: Il giocatore che spende 530$ per iscriversi vuole giocarsi una maggior quantità di denaro rispetto a quello che ne spende 11$. Questo è tutto ciò che sappiamo per certo. Ci sono due ragioni comuni per le quali lui potrebbe avere questa preferenza:

1. È salito fino a quel livello passando attraverso i buy-in più bassi e ha accumulato un bankroll adeguato tramite un gioco solido.
2. Si sopravvaluta, ha bevuto, è in tilt, è un giocatore amatoriale benestante, e/o sta giocando al di sopra di quanto permesso dal suo bankroll.

A prescindere da ciò, i due tornei (per quanto con buy-in diversi) sono più simili di quanto si creda. Entrambi avranno giocatori loose e tight, passivi ed aggressivi, deboli e forti; e nessuno vorrà essere eliminato in bolla. I buy-in più alti hanno semplicemente una più alta proporzione di giocatori che sono bravi in ciò che fanno.
La più importante abilità che un giocatore solido di sit 'n go deve

avere per passare con successo dai tornei con buy-in basso a quelli con buy-in alto sta nella selezione del tavolo. Questo perché più è alto il buy-in e più risulta probabile che giocatori sconosciuti giochino bene.

SELEZIONARE IL TAVOLO

Supponi che un giocatore di sit 'n go stia scegliendo tra due posti vacanti su due diversi tavoli da 109$. Il posto vacante al Tavolo A vede 6 giocatori loose-passive alla destra e 3 deboli giocatori tight alla sinistra. Il posto vacante sul Tavolo B vede 3 giocatori loose-aggressive alla sinistra e 6 giocatori TAG che stanno giocando su un solo tavolo alla destra. Nonostante il fatto che le abilità del giocatore saranno le stesse indipendentemente dal tavolo cui andrà ad iscriversi, la sua equity risulterà invece sostanzialmente diversa poiché dipenderà sensibilmente dalle abilità e dalle posizioni dei suoi avversari.
Proviamo ad esprimere dei numeri approssimativi. Supponiamo che il nostro Eroe sia un giocatore medio, ossia che la sua equity su un tavolo medio sia esattamente 100$. Su entrambi i tavoli, il totale delle equity dei vari giocatori è costante, e precisamente 1.000$ (il montepremi). Consideriamo prima il Tavolo A. Lo stile loose-passive è perdente e pertanto ipotizziamo che ogni giocatore loose-passive abbia una equity di 90$. Allora questi 6 giocatori loose-passive messi insieme si portano via 540$ dell'equity totale del tavolo, lasciando così 460$ per i restanti 4 giocatori. Quindi il nostro Eroe, a fronte di una competizione così scarsa, e avendo i tre giocatori tight alla sua immediata sinistra, dovrebbe guadagnare

considerevolmente più di 109$ di questi 460$.

Consideriamo ora il Tavolo B. Qui lo stile vincente è uno stile tight-aggressive e così ipotizziamo che ogni giocatore TAG abbia una equity di 110$ (ci siamo tenuti bassi ed abbiamo ipotizzato un vantaggio minimale a causa della dura competizione a questo tavolo. Contro avversari deboli in altri tavoli, questi giocatori TAG riceverebbero equity più elevate). Ciò lascia 340$ per gli altri 4 giocatori e con la sua posizione terribile, ed in una competizione così aggressiva, l'equity del nostro "Eroe" ha tutta l'aria di limitarsi a considerevolmente meno di 109$ di questi 340$.

La selezione del tavolo risulta quindi un'attività fondamentale ed integrante nel mantenere alto il ritorno di lungo termine dei tuoi investimenti. Forniamo ora tre regole base che dovresti osservare mentre stai scegliendo un tavolo.

1. Tanto più la competizione nel suo insieme si presenta loose e passiva, tanto più alta sarà la tua equity. Questo perché i giocatori loose-passive risultano perdenti e le loro ridotte equity lasciano più spazio a ciascuno degli altri, come visto nell'esempio precedente. Quindi, maggiore è la presenza di giocatori loose-passive (e più marcata l'assenza di giocatori solidi) e più alta sarà la tua equity. In generale, avversari loose-aggressive e tight-passive vanno ancora bene, ma non dovrebbero essere seduti alla tua immediata sinistra (i loose-aggressive) o alla tua immediata destra (i tight-passive).

2. Evita qualsiasi tavolo che contenga diversi giocatori solidi/vincenti. Evita inoltre quei posti al tavolo che verso destra vedano un giocatore tight-aggressive (in contesti che consentano la

selezione del posto al tavolo). Questo perché maggiore è il numero di giocatori vincenti che trovi sulla tua strada e più bassa sarà l'equity che in totale rimarrà disponibile per ciascuno dei restanti giocatori. Inoltre, i giocatori tight-aggressive alla tua destra si rivelano una spina nel fianco poiché hanno una maggior probabilità rispetto alla media di essere ancora in gioco in prossimità della fase di bolla e loro spingeranno sui tuoi bui molto più frequentemente dei giocatori passivi.

3. Se puoi scegliere il posto al tavolo, collocati in modo da avere giocatori loose alla tua destra e giocatori tight alla tua sinistra. Questo perché i giocatori tight hanno bisogno di una mano migliore per entrare nel piatto quando tu hai già puntato o rilanciato. Quando i giocatori loose agiscono prima di te avrai un'idea più chiara della situazione prima di decidere se entrare nel piatto (in particolare saprai con ragionevole certezza se il piatto verrà conteso oppure no). Questo principio risulta particolarmente importante nel gioco high-blind. I giocatori loose saranno più inclini a prendere degli azzardi quando tu effettuerai dei rilanci attaccando i loro bui o quando spingerai all-in con aggressività durante la fase di bolla e così sarà più probabile ricevere un indesiderato call.

L'importanza della selezione del tavolo è un'altra ragione per limitarti a giocare su pochi tavoli in contemporanea, poiché la selezione del tavolo quando sei impegnato su 3 tavoli (o più) diventa estremamente difficile. Tu sei già indaffarato col gioco su altri tavoli e non hai il tempo per monitorare da vicino i nuovi tavoli in formazione per valutarne giocatori e posizioni. Questa è la ragione per la quale tu spesso vedrai molti giocatori la cui prassi è

giocare su molti tavoli in contemporanea sedersi per primi sui nuovi tavoli e semplicemente sperare per il meglio. Questi sono giocatori la cui frequenza ed assiduità di gioco consente una grande conoscenza degli avversari e tuttavia essi non possono prendere pieno vantaggio di questa conoscenza a causa del volume di gioco. Osservare delle linee guida nella fase di selezione del tavolo porterà a giocare meno tornei per ora, ma il valore atteso del tuo ritorno per torneo sarà notevolmente superiore. Particolarmente nei sit 'n go da 55$ ed oltre, lo spendere alcuni minuti per assicurarsi che il tuo tavolo presenti almeno condizioni medie è una componente chiave per una strategia vincente.

QUANDO GIOCARE (ARCO DELLA GIORNATA)

Dovresti giocare quando i tavoli sono ottimali. Quello che da tanti viene considerato come il periodo di maggiori opportunità è la sera e la notte dei giorni lavorativi, come anche i fine settimana. È sicuramente vero che le notti ed i weekend offriranno il maggior numero di giocatori ai tavoli. Se tu desideri giocare su 3 o più tavoli in contemporanea, questa potrebbe essere la tua sola possibilità, in particolare in caso di buy-in più alti. Ma tieni presente che altri giocatori seri sono consapevoli di questo e così capiterà sovente in questi periodi di punta che uno o due giocatori professionisti di sit 'n go si siedano su gran parte dei tavoli che presentano i buy-in più alti.

Un tavolo di un martedì primo pomeriggio con giocatori loose-passive è meglio di un tavolo di sabato notte riempito di professionisti e di giocatori molto solidi ("rock") che giocano su più tavoli in contemporanea. Pertanto, al di sopra dei 33$ di buy-in circa dovresti evitare di avere orari prestabiliti per giocare nei tornei. Considera il momento in cui di fatto partecipi ad un sit 'n go come parte del tuo lavoro e tieniti altro lavoro sempre disponibile (come leggere un libro di poker o fare qualcos'altro). In questo modo non sarai spinto a prendere un posto sfavorevole solamente per avere qualcosa da fare.

RIASSUNTO DEI CRITERI DI GESTIONE DEI SIT 'N GO

Gestire le tue attività di sit 'n go è del tutto simile alla gestione di una qualsiasi altra attività lucrativa. Il tutto prende avvio da un capitale iniziale che apporti di tasca tua. Ad esempio, depositi 250$ in una poker room online, poi investi ripetutamente piccole frazioni di questo capitale giocando dei sit 'n go. Quindi, se tu avessi un bankroll di 2.500$ e giocassi in un sit 'n go da 55$, questo andrebbe considerato alla stregua di un'impresa che investe il 2% del suo capitale di 2.500$ (a parte una commissione fissa).

Ogni investimento ha un certo ritorno atteso percentuale positivo (o altrimenti non dovresti farlo) e così in base alle probabilità si presume che la tua impresa debba realizzare dei profitti. Tu puoi impadronirti di questi profitti per uso personale, oppure reinvestirli nell'impresa. Per esempio, se tu accrescessi il tuo fondo cassa da 1.000$ a 1.500$ giocando in sit 'n go da 22$, potresti "tirar fuori" questi 500$ considerandoli come un profitto che ti è derivato dalla tua impresa e continuare a giocare su quel livello; oppure potresti incominciare a giocare per 33$ dato il tuo bankroll più alto. Potresti anche utilizzare parte di questi 500$ per una spesa dedicata o correlata alla tua impresa, come ad esempio un upgrade per il tuo computer. Non dovresti permettere alla tua impresa di andare in bancarotta ma non dovresti nemmeno soffocarne la crescita. Quindi, per che tipo di buy-in dovresti giocare relativamente al tuo bankroll? Più specificamente, chiediamoci: di quanti buy-in deve consistere il bankroll di un giocatore vincente su un particolare livello per evitare il rischio che la sfortuna lo conduca a perdere il suo intero bankroll?

La risposta tradizionale è 50 buy-in, ossia tu non dovresti investire oltre il 2% del tuo bankroll totale su un particolare sit 'n go. Per esempio, un giocatore decente nei sit 'n go da 55$ dovrebbe avere un bankroll minimo di 2.500$.

Tuttavia le dimensioni del bankroll che effettivamente deciderai di mantenere relativamente al buy-in di tua scelta costituiscono una tua scelta individuale. Da hobbista di sit 'n go potresti partire con un bankroll di 25 buy-in. Questo consentirà un investimento iniziale più piccolo e ti darà la possibilità di salire velocemente attraverso i gradini costituiti dalle competizioni più deboli. Lo svantaggio è che tu devi contemplare il rischio di bancarotta, poiché nemmeno il più forte dei giocatori è immune da sequenze negative che potrebbero esaurire un bankroll da 25 buy-in; oppure dovresti essere pronto a muoverti molto rapidamente verso stakes più bassi. Così, se scegliessi di non scalare verso il basso e perdessi il tuo bankroll iniziale, dovresti ripartire dall'inizio (ossia dal fornire di tua tasca un altro capitale iniziale per la tua impresa). Sul lato opposto dello spettro, un bankroll di 100 buy-in ti lascerebbe quasi completamente immune di fronte alle oscillazioni naturali. Starai giocando su stakes più bassi di quanto normalmente faresti, ma non correresti il rischio di una terribile sequenza negativa che bruci la tua impresa a meno che, ovviamente, tu non stia giocando poi abbastanza bene di tuo.

Il mio suggerimento è di aderire alla regola dei 50 buy-in minimo, in particolare quando arrivi al livello 55$ o ad un qualsiasi livello dove un buy-in rappresentasse per te una consistente porzione di denaro. Ciò è in parte dovuto a ragioni psicologiche poiché assicura che tu non possa perdere più del 2% del tuo bankroll in un dato torneo. Costituisce inoltre un buon consiglio e un sano principio in

materia d'affari (ed il gioco professionale del sit 'n go è una questione di affari).

Infine, il rake ha la sua importanza. Per esempio, evita ogni sit 'n go da 6$ visto il doppio rake del 20%, anche se questo significa che dovresti giocare dei sit 'n go da 11$ per i quali il tuo bankroll sarebbe magari un po' corto. Ricerca sempre delle buone condizioni di rake, visto che il rake si assomma e comunque incide sul lungo periodo. Per esempio, supponi di avere un 8% di ritorno sull'investimento quando giochi dei sit 'n go da 10$ senza rake ma che poi venga introdotto un rake da pagare alla casa (una tassa in aggiunta a quei 10$). Come influirà questa tassa sui tuoi profitti?

Buy-in	Profitto dopo 900 tornei (in contanti)	Profitto dopo 900 tornei (percentuale sui buy-in)
10$	720,00$	8%
10,50$	270,00$	2,57%
10,80$	0,00$	0%
11$	-180,00$	-1,64%
12$	-1.080,00$	-9%

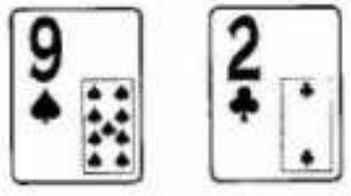
È importante notare che il rake influisce in modo drammatico, pertanto tienti sempre all'erta per non finire in situazioni con rake svantaggiosi, o per individuare opportunità che offrano migliori condizioni di rake.

PSICOLOGIA DI GIOCO NEL SIT 'N GO

PSICOLOGIA DEI PROCESSI DECISIONALI E COME AVVANTAGGIARSENE

Il poker è un gioco di decisioni. Tu sei costantemente chiamato a decidere se fare check, call, fold, bet o raise e questa scelta può essere difficile. In questa sezione formiamo tre regole generali che possono aiutarti nel processo decisionale.

Innanzitutto, il tempo che ti è dato per prendere decisioni è una risorsa limitata. La maggior parte delle scelte saranno rapide, come, foldare



da under-the-gun. Quando tuttavia una maggior quantità di tempo aiuterebbe, prenditi tutto il tempo consentito. Questo consiglio resta valido anche quando la decisione potrebbe sembrare ordinaria.

Per esempio, supponi che i bui siano 200c-400c e di essere nel big blind con 1.400c avendo una mano debole. Il cutoff rilancia all-in per altre 900c e tutti gli altri foldano. Questa può apparire come una piccola decisione, ma se ti servisse tempo per valutare le odds e soppesare le conseguenze del fold piuttosto che del call, prenditi il tuo tempo.

Quando non sei sicuro su cosa fare ed i bui sono bassi, propenditi per il check/fold o altrimenti abbandona subito la mano quando non sei sicuro su cosa fare ed i bui sono bassi.

Le prossime due linee guida sono correlate.

Abbandonare una mano che avresti invece dovuto giocare durante la fase di low-blind (approssimativamente nei primi tre livelli) risulta raramente un grosso errore. Invece rimanere coinvolti per errore in un grosso piatto quando i bui sono bassi è chiaramente una grave sciocchezza, pertanto, se nella fase di low-blind sei insicuro, erra sul versante conservativo preferendo un errore potenziale trascurabile e lascia la mano. Ciò risulta particolarmente vero quando il piatto è piccolo al momento della tua decisione.

Propenditi per il check/fold o altrimenti abbandona subito la mano quando non sei sicuro su cosa fare ed i bui sono bassi.

Il principio opposto si applica durante la fase di high-blind. Se i bui sono alti e tu sei short stack, allora dovresti continuare se fossi nel dubbio. Non puoi lasciarti dissanguare dai bui e quindi non puoi permetterti di lasciarti sfuggire una buona occasione. Quando sei nel dubbio, continua nella mano. Questo risulta particolarmente vero se tu sei l'aggressore con uno stack da 3BB a 8BB.

Quando non sei sicuro su cosa fare ed i bui sono alti, propenditi per puntare o rilanciare, o comunque continuare la mano con aggressività.

PENSARE SEMPRE ALLA PROSSIMA MOSSA

Quando giochi a poker cerca sempre di prefigurarti come i tuoi avversari potrebbero rispondere alla tua mossa corrente, e come a quel punto procederesti nella mano. Se non lo sai, sii meno incline a giocare la mano in quel modo.

Per esempio, se tu rilanciassi, cosa accadrebbe qualora tu subissi un controrilancio? Supponi di essere nello small blind e di star considerando la possibilità di un furto dei bui. Se il tuo avversario fosse passivo, allora potresti probabilmente effettuare un facile fold dopo un suo controrilancio, ben sapendo di trovarti di fronte ad una mano molto solida. Se tuttavia il big blind fosse iper-aggressive ed il suo stack superasse il tuo, allora ti troveresti in una difficile situazione. Avresti una mano decente, riceveresti spesso delle pot odds interessanti e (di solito) avresti delle buone chance di vittoria, contro un giocatore che potrebbe aver effettuato questo controrilancio con diverse mani... ma, vorresti davvero rischiare la tua intera equity di torneo in questo particolare momento? Se tu non conoscessi la risposta a questa domanda, forse allora una giocata diversa (di solito foldare oppure rilanciare all-in per primo) sarebbe probabilmente meglio. Cerca sempre di prefigurarti come la tua azione corrente determinerà la tua situazione futura, sia nella mano che nel torneo nel suo complesso.

MANO 4-4

Blind: 50c-100c; 8 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.100c) hai 4♠ 4♣ di bottone. Lo small blind (1.800c) è loose-aggressive. Il big blind (1.400c) è tight-aggressive.

Azione: Foldano tutti.

Domanda: Dovresti effettuare un rilancio standard a 300c come tentativo di rubare i bui?

Risposta: No. Come potrebbero rispondere i tuoi avversari a fronte di questo rilancio? Se uno dei bui controrilanciasse (una possibilità realistica con due bui aggressivi e muniti di un grosso stack) allora ti troveresti in una pessima situazione. Saresti forzato a due alternative: chiamare con una coppietta bassa (il che di solito ti assicura un coin flip; confronto grosso modo alla pari ma su cui ti giocheresti la tua permanenza nel torneo) o abbandonare perdendo il tuo raise originale (ovvero oltre il 25% del tuo stack) senza nemmeno un confronto e quando sei già sul limite di avere uno stack corto.

In questa particolare situazione foldare è una giocata migliore, ma rilanciare tu stesso all-in sarebbe ancora meglio. Così l'anticipare il seguito della mano dovrebbe convincerti che un tentativo convenzionale di rubare tramite un rilancio standard non è la via da praticarsi in questa situazione.

Nei tornei sit 'n go, non è solo importante giocare di anticipo sul piano tattico, ma lo è anche prefigurarsi le condizioni che andranno a delinearsi nel prosieguo del torneo. In particolare, devi essere molto consapevole di quanto ti ritroverai (probabilmente) ad avere nel tuo stack quando i bui ti avranno raggiunto e superato, per

essere così sempre consapevole dell'eventuale urgenza di fare una mossa.

MANO 4-5

Blind: 100c-200c; 6 giocatori.

La tua Mano: Tu (1.500c) hai K♠ 8♠ in UTG+1.

Azione: Foldano tutti.

Domanda: Cosa fai?

Risposta: Dipende dalla situazione del torneo. Supponi che tra 30 secondi si passi al prossimo livello. In tal caso dovresti andare all-in. Se, foldando ora, non riceverai carte decenti alla tua prossima mano, ti ritroverai dissanguato dai bui. I bui ti lasceranno con solo 900c, nemmeno sufficienti per un legittimo tentativo di furto. Hai un bisogno disperato di effettuare una mossa, e incamerare i bui o affrontare un probabile confronto avendo una mano robusta come K♠ 8♠ (anche se non eccellente) è sempre meglio che rimanere dissanguato dai bui[12].

Ma supponi ora che il prossimo livello parta tra 9 mani. Allora dovresti foldare la tua mano (K♠ 8♠). Ti resterebbe più di un intero giro di tavolo per fare una mossa ed effettuare dei tentativi di furto, e quando i bui sono 100c-200c è ben fattibile con 1.200c. Inoltre, accrescere il tuo stack da 1.500c a 1.800c sarebbe un buon risultato, ma non sarebbe più una mossa necessaria per evitare un

[12] Come nota a latere, se progettassi di foldare, ci sono una o due mani prima che i bui ti "attraversino" e poco tempo prima che i bui crescano. Per questo motivo vedi di foldare all'istante perché anche uno o due secondi di ritardo significherebbero centinaia di chip che vanno a finire nei bui.

dissanguamento catastrofico.

Rischiare o non rischiare tutto in una situazione così marginale dipende da quanto urgentemente tu debba effettuare una mossa, e da quali siano le conseguenze delle tue azioni/non-azioni. Questo vale per puntare e per chiamare. Effettua questo furto marginale se corri il rischio di essere dissanguato, e lascia invece passare questa opportunità in caso contrario. Effettua un call all-in che ti offra pot-odds decenti se perdere ti lascerebbe comunque in gara, ma lascia correre se perdere comprometterebbe gravemente la tua situazione quando invece le condizioni del tavolo sono favorevoli. E così via.

Pensa sempre in anticipo e cerca sempre di farti un'idea di come le tue azioni presenti potranno influenzare la tua situazione nel futuro.

APPENDICE A: CON QUALE PROBABILITÀ...?

Forniamo qui sotto le risposte ad alcune delle più frequenti domande riguardanti le probabilità nel hold 'em.

Nel hold' em le possibili mani di partenza sono 1.326. Queste includono 6 combinazioni per ciascuna delle 13 possibili coppie servite. Per esempio, ci sono 6 modi diversi di ricevere una coppia di assi.

A♠A♣ A♠A♦ A♠A♥ A♣A♦ A♣A♥ A♦A♥

Ci sono invece 16 combinazioni per ogni coppia di carte di rank diverso (quindi spaiate). Per esempio, ci sono 16 combinazioni AK, di cui 12 combinazioni sono offsuit, come A♠K♣ e A♣K♦ e 4 combinazioni sono suited, come A♦K♦.

STATISTICHE SULLE COPPIE SERVITE

Qual è la probabilità di...

Ricevere una coppia? 5,9%

0,059=78/1.326

dove 78=13×6 è il numero di coppie e 1.326 è il numero totale di mani.

Quindi la probabilità che ti venga servita una coppia è circa 1 su 17, ossia questo evento è sfavorito 16-a-1.

Ricevere una particolare coppia (come ad esempio AA oppure KK)? 0,45%

Floppare un set (o meglio)? 11,8%

Legare un set (o meglio) se si arrivasse fino al river? 19%

STATISTICHE SULLE MANI SPAIATE

Qual è la probabilità di...

Ricevere una particolare mano (ignorando i semi)? 1,2%

Floppare una coppia (o meglio) usando almeno una delle due carte spaiate in mano? 32,4%

Floppare doppia coppia (usando entrambe le carte spaiate in mano)? 2%

Floppare un colore con due carte suited? 0,8%

Floppare un progetto colore con due carte suited? 10,9%

Quanto spesso al flop scenderà un asso se tu non ne hai uno? 22,6%

.226= 1-(46/50)(45/49)(44/48)

Stessa domanda se si arrivasse fino al river? 35,3%

Quanto spesso al flop scenderà almeno un asso se tu ne hai uno? 17,2%

Stessa domanda se si arrivasse fino al river? 27,6%

APPENDICE B: TABELLE SU QUANDO ANDARE ALL-IN

Come discusso nel testo, ci sono molti fattori che determinano se tu dovresti spingere in all-in o foldare (o fare un altra giocata) durante la fase di high-blind. Le seguenti tabelle considerano, uno per uno, i casi in cui il tuo stack sia di 3BB, 5BB, 7BB e 10BB. Per ciascuna di queste dimensioni del tuo stack, la corrispondente tabella considera poi ciascuna delle tue possibili posizioni (small blind, bottone, cutoff e prima del cutoff) e chiede: quali categorie generali di mani meritano di essere spinte in queste situazioni? Ovviamente queste sono solo *linee guida di prima approssimazione*, determinate attraverso l'esperienza di gioco, i numeri di Sklansky-Chubukov[13], ed alcune supposizioni ragionevoli usando Pokerstove e l'Independent Chip Model (quest'ultimo può essere convenientemente messo in campo avvalendosi di software quali SNG Power Tools, oppure SNG Wizard).

[13] Vedere *No Limit Hold'em; Theory and Practice*, di David Sklansky e Ed Miller.

3BB

Mani con cui spingere uno stack da 3BB

Posizione	Mani da spingere
Small Blind	Ogni carta alta dal T in su 54s+ 64s+ Entrambe le carte da 7 in su
Bottone	Ogni mano suited con una carta alta dal T in su Entrambe le carte dal 9 in su 64s+ 96s+
Cutoff	Coppie servite, ogni asso o re Entrambe le carte da T in su 54s+ 64s+ 96+
Prima del Cutrofiano	Ogni coppia servita Ogni asso suited o re suited Ogni due carte alte 54s+

5BB

Mani con cui spingere uno stack da 5BB

Posizione	Mani da spingere
Small Blind	Ogni coppia servita Ogni asso Ogni re 98o+ 86s+ 54s+ J5o+ Q4+ Q5+
Bottone	Ogni coppia servita Ogni asso e ogni re Q4s+ Q8o+ JTo+ J8s+
Cutoff	Ogni coppia servita Ogni asso Ogni re suited 54s+ 86s+ K8o+ Q6s+ Entrambe le carte da T in su
Prima del Cutoff	Ogni coppia servita Ogni asso suited A8o+ Due carte suited da T in su AK, AQ, KQ e KJ 54s+

Mani con cui spingere uno stack da 7BB

Posizione	Mani da spingere
Small Blind	Ogni coppia servita, asso o re Ogni mano suited con una carta dal T in su T9o 54s+ 64s+
Bottone	Ogni coppia servita Ogni asso Ogni re suited QT+ Qualsiasi due carte dal T in su 54s+
Cutoff	54s+ 22+ A6o+ A2s+ K8o+ K4s+ Qualsiasi due carte alte dal T in su Due carte suited entrambe da T in su T8s+ Qto
Prima del Cutoff	77+ 98s+ A6s+ ATo+ Due carte suited da T in su KQ

Mani con cui spingere uno stack da 10BB

Posizione	Mani da spingere
Small Blind	Ogni coppia servita Ogni asso Ogni re Q4s+ Q8o+ JTo+ J8s+
Bottone	Ogni coppia servita Ogni asso KTo+ K8s+ QTs+
Cutoff	77+ Ogni due carte alte dal T in su suited A8o+ A6s+ KTs
Prima del Cutoff	Evita di spingere con 10BB o più contro più di 3 avversari (anche se la mano merita di essere giocata, di solito è meglio effettuare un raise più contenuto)

APPENDICE C: TABELLE DI PROBABILITÀ REALIZZO PROGETTI

È assolutamente necessario conoscere le probabilità di migliorare la tua mano quando devi decidere come agire al flop o al turn. Raccoglieremo qui questo genere di informazioni.

Dovresti riferirti costantemente a queste tabelle mentre giochi, almeno fino a quando saprai approssimare rapidamente queste probabilità per conto tuo, oppure tramite del software. Incomincia col tenere presente la basilare "Regola del 2", come da più fonti osservata e proposta:

> La probabilità (espresse in punti percentuali) di migliorare al turn è approssimativamente 2 volte il numero totale di carte che migliorerebbero la tua mano (outs). La probabilità di migliorare al flop è approssimativamente 4 volte il numero totale di carte che migliorerebbero la tua mano (outs).[14]

Per intenderci: Nota che se tu avessi un asso su un board di carte basse, allora ci sarebbero tre carte (outs) che migliorerebbero la tua mano, non una sola. Questo perché c'è un asso per ciascuno degli altri semi e, in base alle informazioni in tuo possesso, potrebbe essere la prossima carta a cadere sul board. Tuttavia, prima di concludere che le pot odds da un lato e le tue probabilità di

[14] Questa approssimazione sovrastima abbondantemente il vero valore di probabilità quando il numero di outs è grande, da circa 10 in su.

migliorare la mano dall'altro sanciscano la tua convenienza al call, assicurati della sussistenza di tre condizioni:

1. Il tuo call chiude l'azione. Se ci fossero altri avversari ancora attivi quando sei chiamato a prendere la tua decisione, sappi che questi giocatori potrebbero rilanciare, portandoti a pagare un prezzo molto più severo, o forzandoti ad abbandonare la mano.

2. Se legassi i tuoi outs, migliorando, potresti comunque essere battuto da altre mani. Per esempio, con il tuo asso su un flop scombinato, migliorare contro un avversario che ha floppato un set non ti aiuterebbe molto. Anzi, se questo scenario dovesse realizzarsi, perderesti probabilmente moltissime chip. Finché non svilupperai acute abilità di lettura delle mani, eccedi di prudenza e ignora quegli outs che potrebbero migliorare la tua mano lasciandoti comunque perdente.

3. Considera anche l'opzione del rilancio. Il tuo call chiude l'azione, tu sei abbastanza convinto che la mano che speri di realizzare ti consegnerebbe la vittoria, ed il confronto delle odds (pot odds contro le probabilità di migliorare) sancisce che chiamare ha cEV positivo. Tuttavia ciò non significa che chiamare sia l'opzione con cEV più alto: talvolta dovresti addirittura rilanciare! Ricorda che un rilancio ti darebbe l'opportunità di vincere il piatto immediatamente o di costruire un piatto più grande quando hai una mano monster. Per esempio, se tu avessi 5♦ 4♦ ed il flop fosse J♥ 3♦ 2♦ con un solo avversario che conduce le puntate, dovresti considerare seriamente l'eventualità di rilanciare immediatamente.

Noi ora supporremo che tutti gli elementi conducano al dover affrontare una decisione call/fold basata sulle odds. In questo caso,

dovresti sapere lì per lì le probabilità riportante nella seguente tabella. (Nota: La percentuale di una carta è presa come media su turn e river, ossia si è preso 46,5 come denominatore).

(Si noti che nella maggior parte dei casi, i tipi di progetto riportati nella prima colonna di questa tabella sono solo alcuni dei tipi di progetto più rappresentativi che possano tipicamente presentare quel particolare numero di outs. Per esempio, una coppia servita con 4-carte di colore che potrebbe divenire un set oppure un colore, rappresenta un ulteriore esempio di progetto con 11 out.)

Legenda tabella:
Colonna 1: Tipo di Progetto
Colonna 2: numero di outs
Colonna 3: Prob. trovare 1 out con 1 nuova carta sul board
Colonna 4: Odds contrarie al trovare un out con una nuova carta
Colonna 5: Prob.di trovare un out con 2 nuove carte sul board
Colonna 6: Odds contrarie al trovare un out con due nuove carte

1	2	3	4	5	6
trips → poker	1	2,2%	45,5-a-1	4,3%	22,5-a-1
coppia servita → trips	2	4,3%	22,3-a-1	8,4%	10,9-a-1
overcard → overpair	3	6,5%	14,5-a-1	12,5%	7,0-a-1
scala a incastro → scala	4	8,6%	10,6-a-1	16,5%	5,1-a-1
coppia → doppia coppia o tris	5	10,8 %	8,3-a-1	20,4%	3,9-a-1

due overcard → overpair	6	12,9 %	6,8-a-1	24,1%	3,1-a-1
Scala a incastro+ overcard → scala o overpair	7	15,1 %	5,6-a-1	27,8%	2,6-a-1
scala bilaterale → scala	8	17,2 %	4,8-a-1	31,5%	2,2-a-1
4/5 colore → colore	9	19,4 %	4,2-a-1	35,0%	1,9-a-1
scala a incastro+2 overcard → scala o overpair	10	21,5 %	3,7-a-1	38,4%	1,6-a-1
scala bilaterale+ overcard → scala o overpair	11	23,7 %	3,2-a-1	41,7%	1,4-a-1
4/5colore + scala a incastro → scala o colore	12	25,8 %	2,9-a-1	45,0%	1,2-a-1
scala bilaterale + coppia → scala, doppia coppia, o tris	13	28,0 %	2,6-a-1	48,1%	1,1-a-1
4/5colore + coppia → colore, doppia coppia, o tris	14	30,1 %	2,3-a-1	51,2%	1,0-a-1
4/5colore + scala bilaterale → colore o scala	15	32,3 %	2,1-a-1	54,1%	0,8-a-1

APPENDICE D: EQUITY DELLE MANI PREFLOP

Una "bad beat" esprime spesso molta meno scalogna (fortuna avversa che sfida le nostre ragionevoli attese) di quanto non sembri. Infatti, nel hold 'em, ben poche mani sono pesantemente favorite su altre nel pre-flop. Più precisamente, essere sfavorito peggio di 2-a-1 richiede solitamente di trovarsi con due carte basse contro una overpair. Infine, si noti il significativo incremento delle probabilità di vittoria quando le tue mani sono suited o connected.

SCONTRO PRE-FLOP	ESEMPIO	FAVORITO
Due overcard contro due undercard	AK contro 72	68-a-32
	AK contro 54s	59-a-41
Un'overcard contro due carte intermedie	A5 contro K8	60-a-40
	A5 contro T9	55-a-45
Un'overcard contro una carta intermedia	A6 contro Q2	64-a-36
	A6 contro Q2s	60-a-40
Coppia contro due overcard	22 contro J5	53-a-47
	22 contro T9s	46-a-54
Coppia contro un'overcard	66 contro K6	69-a-31
	66 contro K5	70-a-30
Coppia contro due undercard	KK contro Q6	88-a-12
	KK contro 54s	77-a-23
Overpair contro underpair	KK contro 33	81-a-19

APPENDICE E: LA TUA MANO CONTRO UNA MANO RANDOM

Per mano casuale (random) del tuo avversario intendiamo che la mano del tuo avversario è una qualsiasi delle 1.225 che lui potrebbe avere una volta che tu hai preso visione delle tue due carte in mano. (Il numero di modi diversi di scegliere 2 carte da un mazzo di 50=52-2 carte è 1.225).

Alla luce della nostra discussione in merito allo spingere alla cieca, chiediamo a PokerStove (un software gratuito) come diverse categorie di mani se la cavino contro una mano random.

MANO	FAVORITA CONTRO UNA MANO RANDOM
72o	35-a-65
AA	85-a-15
22	51-a-49
54s	41-a-59
QT	57-a-43
J5	47-a-53
98o	48-a-52

APPENDICE F: UNA SEQUENZA DI MANI PARTENDO COME STACK CORTO DALLA BOLLA

Stiamo partecipando ad un torneo sit 'n go di no-limit hold 'em *da 114$ su PokerStars. Il torneo è un turbo con livelli di buio che durano 5 minuti. Abbiamo già giocato 60 mani e al momento 4 soli giocatori sono ancora in gioco:*

1. Jimmy: È il chip leader con circa 6.000c. Sul suo stile non abbiamo preso note, ma un software che utilizziamo per la raccolta di dati statistici dei giocatori ci dice che il suo VPIP/PFR/AF è 22/13/1,1 su 60 mani. (Rimandiamo alla sezione "Software", Parte 4 - "Una Carriera nel Sit'n Go" per delucidazioni sull'interpretazione di questi numeri).
2. Todd: Secondo in chip con circa 4.000c. È un giocatore abitudinario di stampo tight-aggressive, con 13/12/2,0 dopo 620 mani.
3. Ox: Terzo in chip con circa 2.200c. Sembra solido, con 11/9/0,8 dopo 94 mani.
4. Eroe: Con 1.400c (circa) è il giocatore con lo stack corto in questo momento della bolla. Ha un'immagine tight-aggressive (per quelli che prestano attenzione; cosa che in molti non fanno).

Noi ora seguiamo le vicende di Eroe, che affronta l'ignominiosa bolla. I bui sono ora 100c-200c con 25c di ante, e saliranno a 200c-400c (25c di ante) la prossima mano. In alcune delle mani che

vedremo le carte in mano ad Eroe non verranno nemmeno prese in considerazione, o se proprio solo in un secondo momento. Questo perché altri fattori sono spesso altrettanto importanti, se non più importanti, in quello che deve essere il processo decisionale e tu dovresti farti un'abitudine di considerare ciò che veramente è importante nella prossima mano ancor prima che le carte vengano distribuite.

MANO #1

Giocatori:

- Todd è UTG con 3.985c.
- Eroe è di bottone con 1.355c.
- Jimmy è di small blind con 5.865c.
- Ox è di big blind con 1.995c.

(Continuiamo a seguire la convenzione di riportare le dimensioni degli stack dei giocatori dopo che essi hanno versato gli ante e le eventuali puntate di buio).

Discussione: Eroe è di bottone ed in sostanza gli restano solo 1.355c. I bui saliranno a 200c-400c con la prossima mano, ed il piatto di partenza della presente mano è 400c. Ox è di big blind, con uno stack di meno di 2.000c dopo aver versato il suo buio. Quindi le condizioni sono perfette perché Eroe spinga all-in e a meno che Todd non apra lui il piatto, le carte di Eroe non sono di rilievo per questa decisione. (Si veda la sezione "Come non

lasciarsi dissanguare dai bui", Parte 3 - "Fase di High-Blind").
Azione: Todd folda. Eroe spinge felicemente all-in con Q♣ 7♠. Entrambi i bui foldano.

Ora i bui salgono a 200c-400c con 25c di ante.

MANO #2

Giocatori:

- Eroe è UTG con 1.730c.
- Jimmy è di bottone con 5.840c.
- Ox è di small blind con 1.770c.
- Todd è di big blind con 3.560c.

Discussione: Eroe è UTG con 1.730c. Il piatto di partenza della presente mano è 700c e i bui ci colpiranno la prossima mano e così, piuttosto che restare dissanguati dai bui, spingiamo ora all-in con due carte qualsiasi. Quindi il nostro piano di gioco è di nascondere il monitor con la mano sinistra e di spingere all-in qualsiasi due carte alla cieca con la mano destra.
Azione: Facciamo come detto, e tutti foldano. Guardando le nostre due carte scopriamo che avevamo A♥ J♣. Noi guadagniamo 700c e siamo salvi per almeno un altro giro di tavolo.

Questa mano e la precedente servono per sottolineare e rinforzare il concetto che, con le giuste condizioni, occorre saper spingere al buio come semi-bluff, come spiegato nel libro. Quando spingi alla

cieca è possibile (e spesso avverrà) che tutti foldino; e qualora tu sia chiamato è possibile che la tua mano si riveli forte o abbia almeno significative possibilità di uscire vittoriosa dal confronto.

MANO #3

Giocatori:

- Jimmy è UTG con 5.815c.
- Ox è di bottone con 1.745c.
- Todd è di small blind con 3.335c.
- Eroe è di big blind con 2.005c.

Discussione: Ora siamo nel big blind con 2.005c dopo aver versato il buio. Guardando a cosa abbiamo in mano troviamo 3♦ 2♣. Se tutti foldano, ottimo. In caso contrario non possiamo certamente chiamare per tutte o per gran parte delle nostre chip, essendo in piena bolla e avendo una mano spazzatura.
Azione: Jimmy spinge all-in da UTG, come in effetti lui dovrebbe fare con una grande varietà di mani essendo il chip leader in questa bolla. Noi foldiamo.

MANO #4

Giocatori:

- Ox è UTG con 1.720c.
- Todd è di bottone con 3.310c.
- Eroe è di small blind con 1.780c.
- Jimmy è di big blind con 6.090c.

Discussione: Ora siamo nello small blind con 1.780c dopo aver versato il buio. Poiché Jimmy potrebbe chiamare con un ampio spettro di carte, avremo bisogno di una mano solida per tentare di rubare il suo buio.
Azione: Ox spinge all-in per 1.720c da UTG. Avremmo bisogno di una mano estremamente forte per chiamare la sua puntata. Invece, T♣4♥ non va bene, e noi foldiamo. Jimmy folda dopo di noi.

MANO #5

Giocatori:

- Todd è UTG con 3.285c.
- Eroe è di bottone con 1.755c.
- Jimmy è di small blind con 5.865c.
- Ox è di big blind con 1.995c.

Discussione: La buona notizia: abbiamo superato i bui. La cattiva:

con lo stack a 4BB, dobbiamo spingere all-in in una delle prossime due mani o resteremo dissanguati dai bui.

Se Todd foldasse da UTG allora noi spingeremmo una qualsiasi mano che non sia spazzatura poiché il big blind, Ox, ha lo stack corto e non vorrà essere quello che se ne esce in bolla. Se Todd spingesse prima di noi, allora noi folderemmo qualsiasi mano che non sia eccellente, per poi spingere alla cieca nella mano #6.

Azione: Guardiamo a cosa abbiamo in mano e troviamo 7♠ 7♥. Todd folda. Poiché una mano debole/marginale come offsuit connector medi (come 7♥ 6♠) sarebbe stata sufficiente, noi qui siamo felici di spingere la nostra coppia media servita. Entrambi i bui foldano e noi raccogliamo 700c.

MANO #6

Giocatori:

- Eroe è UTG con 2.430c.
- Jimmy è di bottone con 5.840c.
- Ox è di small blind con 1.770c.
- Todd è di big blind con 2.860c.

Discussione: Con uno stack di 6BB e dati gli ante relativamente piccoli, noi possiamo foldare e lasciare che i bui ci sorpassino. Tuttavia, poiché Jimmy non ha ragioni di chiamare qui se sprovvisto di una vera mano, e poiché il nostro stack è sufficientemente grande da rovinare i giocatori nei bui, noi vogliamo massimizzare il numero di chip che possiamo accumulare sfruttando la passività

che caratterizza la fase di bolla. Quindi spingeremo una qualsiasi mano decente quale ad esempio: Q♥ 6♥, 2♣ 2♠, 9♦ 8♦, K♣ 5♥.

Azione: In mano ci ritroviamo J♦ 7♦. Poiché questa mano è suited, con lieve connessione, e ha anche un moderato valore di carta alta, essa risulta invero sufficientemente buona per spingere. Tutti foldano. Il nostro semi-bluff ha avuto successo. Noi guadagniamo altre 700c, un risultato eccellente che ci mette nella posizione di poter scuotere il tavolo con un'aggressività consona alla fase di high-blind.

MANO #7

Giocatori:

- Jimmy è UTG con 5.815c.
- Ox è di bottone con 1.745c.
- Todd è di small blind con 2.635c.
- Eroe è di big blind con 2.705c.

Discussione: Ora siamo secondi in chip, nel big blind. Avremmo bisogno di una mano davvero forte per chiamare se Jimmy o Todd spingessero un all-in, e comunque di una mano ragionevolmente forte anche qualora a spingere sia Ox.

Azione: Tutti foldano fino a Todd, nello small blind, il quale va all-in. Il nostro Q♦ 8♦, per quanto sia facilmente meglio di quanto in mano a Todd, è decisamente troppo debole per prenderci un azzardo in questo momento, pertanto foldiamo.

MANO #8

Giocatori:

- Ox è UTG con 1.720c.
- Todd è di bottone con 3.310c.
- Eroe è di small blind con 2.480c.
- Jimmy è di big blind con 5.390c.

Discussione: Avremo bisogno di una mano moderatamente forte per spingere un all-in da 2.680c contro lo stack del chip leader, ed avremo bisogno di una mano eccellente per chiamare un precedente all-in.

Azione: Ox e Todd foldano e in mano troviamo 8♣ 8♥. Una qualsiasi mano carta-alta o coppietta servita sarebbe stata più che sufficiente a questo punto e ancora una volta noi spingiamo all-in con la nostra coppia servita media. Jimmy folda.

MANO #9

Giocatori:

- Todd è UTG con 3.285c.
- Eroe è di bottone con 3.155c.
- Jimmy è di small blind con 5.165c.
- Ox è di big blind con 1.295c.

Discussione: In questo momento è evidente che Ox potrebbe essere l'avversario in procinto di uscire in bolla. Poiché il nostro stack è sufficientemente grosso da danneggiare seriamente o eliminare un qualsiasi altro avversario, normalmente saremmo pronti a spingere con un ampio ventaglio di mani qualora Todd foldasse da UTG. Ma c'è un problema. Ox è troppo short stack! Gli restano solamente 3BB circa dopo aver versato il suo buio e così lui potrebbe effettuare un call disperato con una mano qualsiasi piuttosto che finire dissanguato. Ciò abbassa significativamente la fold equity di un nostro eventuale all-in e così, anche ove si presentasse l'opportunità di essere i primi ad entrare nel piatto per primi e spingere, avremo bisogno di una mano più forte del normale per effettuare davvero questa mossa.

Azione: La nostra mano è 8♣ 2♥, Todd folda e noi lo seguiamo. Anche Jimmy folda e Ox, da big blind, si prende il piatto senza dover sostenere un confronto.

MANO #10

Giocatori:

- Eroe è UTG con 3.130c.
- Jimmy è di bottone con 5.140c.
- Ox è di small blind con 1.770c.
- Todd è di big blind con 2.860c.

Discussione: Secondo la nostra filosofia sul condurre un gioco aggressivo nella fase di bolla, a questo punto saremmo portarti a

spingere su un ventaglio alquanto largo di possibili mani. Questo perché i bui avranno bisogno di una vera mano per chiamare e Jimmy ha recentemente dimostrato una certa riluttanza ad entrare nei piatti.

Azione: Ci viene servito A♠ 6♥ e poiché un asso medio-basso è una mano legittima in un piatto a 4 giocatori, sicuramente è abbastanza buona per spingere. Noi rilanciamo all-in e tutti foldano.

MANO #11

Giocatori:

- Jimmy è UTG con 5.115c.
- Ox è di bottone con 1.745c.
- Todd è di small blind con 2.635c.
- Eroe è di big blind con 3.405c.

Discussione: La nostra situazione, con 8-9BB dopo aver collocato il buio, è alquanto buona. Se Jimmy o Todd spingessero all-in, dovremmo foldare, a meno di non trovarci con una mano eccellente (particolarmente se a spingere fosse Jimmy, poiché dopo una sconfitta contro Todd ci rimarrebbe ancora dello stack residuo, anche se molto piccolo). Se invece fosse Ox a spingere, valuteremmo.

Azione: Ci viene servito T♠ 5♥. Jimmy folda. Ox va all-in per 1.745c. Todd folda.

Discussione: Analizziamo se un call risulterebbe giustificato. Il piatto contiene 1.745c (puntata di Ox) + 700c (bui/ante) ossia

2.445c, e chiamare ci costa 1.345c. Il piatto ci offre peggio che 2-a-1 per chiamare con un debole T-carta alta. È discutibile persino che questo call offra un cEV positivo e noi non desideriamo perdere la nostra eccellente posizione in quanto a chip assumendoci un azzardo ormai certo e che potrebbe anche nascondere un cEV negativo.

Azione: Noi foldiamo e Ox prende il piatto.

MANO #12

Giocatori:

- Ox è UTG con 2.420c.
- Todd è di bottone con 2.610c.
- Eroe è di small blind con 2.980c.
- Jimmy è di big blind con 4.690c.

Discussione: Gli stack si stanno appianando e la passività di Jimmy gli sta lentamente costando la posizione da chip leader. Quando sei il chip leader durante la fase high-blind, e ancor più in piena bolla, devi aggredire senza tregua. Jimmy ha lasciato cadere diverse opportunità, e, in qualità di secondi in chip, siamo felici di osservare questa sua timidezza rispetto a quella che dovrebbe essere la sua strategia ottimale come chip leader.

Se Ox o Todd rilanciassero ora, noi folderemmo ogni mano che non sia eccellente. In caso contrario, saremo noi a spingere contro Jimmy con un ampio ventaglio di mani per portarci via altre 700c.

Azione: Ci viene servito K♠ 6♠. Un K suited e con kicker medio è

sicuramente sufficientemente buono per un rilancio all-in per rubare i bui, ma Todd ci anticipa, con uno stack di poco inferiore al nostro, e noi non abbiamo altra scelta che abbandonare. Anche Jimmy folda.

MANO #13

Giocatori:

- Todd è UTG con 3.285c.
- Eroe è di bottone con 3.155c.
- Jimmy è di small blind con 4.465c.
- Ox è di big blind con 1.995c.

Discussione: I rilanci all-in, persino quelli più piccoli, non vengono chiamati a questo tavolo. Con ciò in mente, noi spingeremo una qualsiasi mano decente dal bottone (se Todd folderà).

Azione: Todd folda. Ma quando guardiamo alle nostre carte e troviamo T♣ 3♥, facciamo fold.

Discussione: Un T-carta alta debole è semplicemente una mano troppo carente per spingere 7BB contro due giocatori, uno dei quali è il chip leader. Operiamo un fold perché ciò che abbiamo è una mano spazzatura e la situazione non merita di rischiare l'eliminazione in bolla, restando due giocatori ancora attivi (uno dei quali ha più chip di noi) e quando non siamo sotto alcuna spinta per fare subito una mossa.

Azione: Jimmy prende una qualche iniziativa a questo punto e spinge all-in sul buio di Ox. Ox folda.

MANO #14

Giocatori:

- Eroe è UTG con 3.130c.
- Jimmy è di bottone con 5.140c.
- Ox è di small blind con1.770c.
- Todd è di big blind con 2.860c.

Discussione: I bui stanno per salire a 300c-600c, ed il tavolo è passivo. Ancora una volta siamo propensi a spingere con molte possibili mani.

Azione: Riceviamo 9♥ 4♦ che è una mano troppo debole per essere giocata. Quindi foldiamo. Jimmy rilancia all-in. Forse ha finalmente realizzato che può avvantaggiarsi del fatto di essere chip leader o forse ha semplicemente pescato delle carte buone. Questa è una cosa che in futuro dovremo forse tentare di verificare. Nel frattempo, entrambi i bui foldano.

I bui ora salgono a 300c-600c con 50c di ante.

MANO #15

Giocatori:

- Jimmy è UTG con 5.790c.
- Ox è di bottone con 1.720c.
- Todd è di small blind con 2.510c.
- Eroe è di big blind con 2.480c.

Discussione: La situazione è simile a quella della MANO #11. Se siamo fortunati tutti foldano. Altrimenti è probabile che ci tocchi di foldare se posti di fronte ad un all-in.

Azione: Riceviamo K♣ 8♥. Jimmy folda (un errore, a prescindere da cosa abbia in mano in questa situazione), ed Ox rilancia all-in per 1.720c. Todd folda. Noi chiamiamo.

Discussione: Ci sono diverse ragioni per cui abbiamo deciso di chiamare. Il piatto di partenza è 1.100c di bui/ante e Ox ha aggiunto 1.720c con la sua puntata. Così, in termini di pot odds, ci veniva offerto 2.820-a-1.120, ossia circa 2.5-a-1.

Poi, siccome Ox è un giocatore piuttosto solido, lui sa che deve spingere con un ampio ventaglio di mani in questa situazione poiché è già sul punto di rimanere dissanguato. Messo sulla bilancia, probabilmente siamo almeno alla pari con la mano media presa dal ventaglio con cui Ox può aver rilanciato, ma riceviamo 2,5-a-1 dal piatto. Inoltre, se chiamassimo perdendo, resteremmo comunque in gara, mentre un fold qui ci lascerebbe con soli 4BB in chip – e così dovremmo comunque effettuare una mossa a breve. Queste condizioni altamente favorevoli fanno sì che questo sia un momento in cui agire anche se ciò significa essere il caller.

Azione: Ox mostra 4♣ 3♣. Una mano apparentemente pietosa, ma suited e connessa. Poiché Ox aveva disperato bisogno di fare una mossa e gli all-in non stavano venendo chiamati, il suo all-in qui è stato ragionevole. Il board scende T♦ 9♠ 8♣ 7♥ 7♠. Un risultato eccellente.

Discussione: Avendo chiamato un all-in con una mano re-carta alta, i nostri avversari tenderanno ora a considerarci come pronti a chiamare in difesa dei bui. Ancor più importante, le chip che abbiamo vinto ci permetteranno ora di attaccare senza pietá per tutta la rimanente fase di high-blind.

MANO #16

Giocatori:

- Todd è di bottone con 2.460c.
- Eroe è di small blind con 4.950c.
- Jimmy è di big blind con 5.140c.

Discussione: Siamo ora nel gioco a 3, con uno stack di circa 5.000c dopo aver versato il nostro buio. Ora che siamo tutti a premi, è probabile che gli all-in e i call diventino più frequenti e così dovremo veramente fare uno sforzo per cercare di stabilire come le nostre mani possano rapportarsi a quelle in probabile possesso dei nostri avversari, valutando le pot odds, ecc...

Se Todd foldasse questa mano, allora dovremmo certamente spingere l'all-in con un ampio ventaglio di mani contro Jimmy, poiché lui non vorrà che Todd possa inserirsi come secondo quando

in questo momento ha solo metà delle sue chip.

Azione: Riceviamo K♠ 9♠, una mano sicuramente sufficientemente buona per spingere contro Jimmy dallo small blind. Ma Todd ci batte sul tempo spingendo il suo all-in nel piatto, con 2.460c.

Domanda: Foldare, chiamare o controrilanciare?

Risposta: In primo luogo, si noti che chiamare è fuori discussione. Questo perché se poi Jimmy controrilanciasse, saremmo pot committed, quindi tanto vale essere noi stessi a controrilanciare all-in.

Inoltre rispetto al chiamare, controrilanciare aumenterebbe la nostra equity qualora Jimmy fosse in procinto di chiamare il rilancio di Todd, dato che le 1.050c di pseudo-dead money in bui costituiscono un bonus gigantesco e noi dobbiamo difenderne la nostra fetta per massimizzare il nostro guadagno atteso.

Effettivamente il controrilancio è la mossa da farsi. Assumendo che Jimmy foldi (come è molto probabile che lui faccia se sprovvisto di una mano davvero forte, dato che c'è stato un rilancio all-in seguito da un controrilancio all-in), il piatto conterrà allora 2.460c + 1.050c, ossia circa 3.500c, e a noi chiamare costerà meno di 2.200c. Un re suited con kicker medio-alto se la vede discretamente bene se messo a confronto con il range di mani con cui Todd potrebbe avere spinto, e pertanto con tutto quel pseudo-dead money che rimpinza il piatto, portandolo ad offrirci oltre 3-a-2, questa mano dovrebbe essere giocata.

Azione: Noi controrilanciamo all-in. Todd mostra 2♠ 2♣. Il board è K♣ Q♥ J♠ 6♥ 4♥. Noi vinciamo questo "race" e ci prepariamo per il gioco heads-up.

Infine, nota che se in questa situazione Jimmy avesse avuto una

mano monster ed avesse chiamato il nostro controrilancio, noi avremmo avuto la sfortuna di terminare il torneo in terza posizione solo se la mano di Todd avesse poi battuto quella di Jimmy per il main pot e noi avessimo perso il side pot contro Jimmy – una combinazione alquanto improbabile di eventi.

MANO #17

Giocatori:

- Eroe è di bottone con 8.110c.
- Jimmy è di big blind con 4.490c.

Discussione: Poiché Jimmy è lo stack corto e stiamo giocando heads-up, il suo stack diviene il nostro stack effettivo. (Si veda la Sezione "Adattarsi a diverse dimensioni di Stack", Parte 2 - "Gioco nella fase di Mid-Blind"), pertanto, una qualsiasi mano che meriti di essere giocata [più precisamente una qualsiasi mano che presenti qualche combinazione di potenziali (una carta alta, l'essere suited, l'essere in qualche modo connessa)] dovrebbe essere spinta all-in. Di fatto, spingere alla cieca su ogni due carte costituirebbe già una strategia ragionevole in questa situazione.

Azione: Ci viene servito Q♠ 3♠. Questa donna suited si qualifica comodamente in merito a quanto detto sopra e così spingiamo all-in. Jimmy chiama mostrando A♠ J♣.

Discussione: Il nostro rilancio resta corretto nonostante Jimmy sia andato a pescare quella che è una vera mano monster nel contesto di un heads-up. Infatti, anche se siamo sfavoriti, la nostra donna

suited ci lascia comunque un 40% di probabilità di superare la mano dell'avversario con il cadere delle carte sul board (drawout).

Azione: Il board scende K♥ 4♥ 4♦ 3♦ 2♠ e vinciamo il torneo con questo drawout di rilevanza secondaria.

Questa combinazione di aggressività nella fase di high-blind da un lato, e analisi di importanti fattori relativi al torneo dall'altro (ed ovviamente un po' di fortuna), ci hanno condotto dall'essere lo stack corto in fase di bolla alla vittoria del torneo. Se c'è una lezione da portarsi via da queste mani, è che tu devi fare tutto ciò che serve per massimizzare l'accumulo di chip negli stadi avanzati del torneo, e che non dovresti consentire alle tue carte di impedirti di sfruttare una situazione altrimenti favorevole. Infine vorrei evidenziare che, per quelli di voi che vogliano approfondire questo argomento, il libro *The Mathematics of Poker* di Bill Chen e Jerrod Ankenman tratta l'argomento della strategia ottimale per gli all-in nel heads-up.

Questo ebook è stato creato da DS e MG senza scopi di lucro.
Vi invitiamo pertanto, se il libro vi è piaciuto, a comprarne una copia originale.

Personalmente l'abbiamo acquistato dal sito:

http://www.boogaloopublishing.com

16 Giugno 2010